# Micro NEWS

BIENTOT BIMENSUEL !

LES HOMMES-LOUPS ARRIVENT !
*POSTER+BD*

INTERVIEW SEX MACHINES
*PROFESSEUR CHORON*

BANCS D'ESSAI
*MSX2+*
*GAME BOY NINTENDO*
*CONSOLE LYNX ATARI*

SPACE ACE : LE CHOC !

M 2843 - 29 - 25,00 F
3792843025001 00290

N°29 FEVRIER 1990

BELGIQUE : 175 FB - SUISSE : 7,00 FS - CANADA : $ 5,95

# FORCE RESTE

## LE PLUS RAPIDE, LE PLUS PASSIONNANT JEU DE SIMULATION DE COURSE EN 3D JAMAIS REALISE!

Vous et votre équipier prenez place dans une Porsche Turbo et poursuivez de dangereux criminels au volant de différentes voitures de sport gonflées à bloc

## TURBO!

Vous êtes pressés? Eh bien, utilisez un de vos puissants turbos... vous voilà lancés!

## FAITES FEU DANS LES RUES DE LA VILLE

Sur les chemins les plus durs et à travers les tunnels embouteillés — Seulement si vous tenez la route! Les criminels peuvent toujours courir, mais ils ne peuvent pas se cacher.

UN JEU D'ARCADE DE L'ANNEE MAINTENANT POUR VOTRE MICRO

...GRACE A VOTRE

ATARI ST · AMIGA

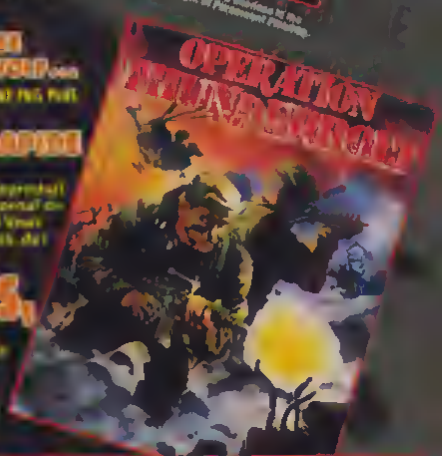
# A LA LOI!...

## ENGAGEZ LE COMBAT CONTRE LE "MILIEU"

## RAID À LA FRONTIÈRE,

## DUEL SUR LES TOITS

**LES INCORRUPTIBLES**
VIVEZ LA LÉGENDE AMÉRICAINE




**UTILISEZ VOS LASERS,**

**COURAGE**

TAITO

**AMSTRAD · COMMODORE**

AFTERBURNER
DOUBLE DRAGON
DOUBLE DRAGON
AFTER BURNER
WOLF
BATMAN
THE CAPED CRUSADER
OPERATION WOLF
BATMAN
GRATUIT DANS CETTE COMPILATION
BARBARIAN II
LE DONJON DE DRAX
Alors dépêchez-vous, ne manquez pas cette offre fantastique!
ocean
ZAC de la MOUSQUETTE 06340 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL. (1) 43350675

# SOMMAIRE

Couverture et poster Lidwine

**Rédacteur en chef :**
Jean-Michel Berté
**Rédacteur en chef adjoint :**
Georges Brze
**Secrétaire de rédaction :**
Jean Henri Derveaux
**Rédaction :**
Jean-Pierre Labro, Marc Lacombe
**Directrice de la publicité :**
Isabelle Berté
**Secrétariat :**
Jocelyne Lefebvre
**Maquette et mise en page :**
Jean-Yves Zagnoni
**Responsable télématique :**
François Hertz
**Abonnements :**
Franck Maillochon
**Ont collaboré à ce numéro :**
Sylvain Allain, Elena Ceausescu, Jérôme Damaudet, Laurence Le Gentil, Laurent Vincent Levet, Eric Lux, Marc Brothers, Olivier Martinerl, Ludovic Monnerat, Olivier Noël, Laurant Weill
**Correspondants permanents à l'étranger :**
Tony Takouchi (GB) Fred Schaerlig (Allemagne), Mina Cosnefroy (USA) Fuminori Takahashi (Japon)
**Illustrations**
Carali, Coucho, Cuneo, Jaap, Larbi Larouge, Lidwine, Rasheed
**Crédit photos :** P. Robert (Sygma), Arnaud Baumann
**Photogravure :**
Photocop
**Impression:** Rotolaf
**Dépôt légal :**
1er trimestre 1990
ISSN 0984-9629
**Commission paritaire :** 70043
**Edité par Sandyx S.A.** au capital de 250 000 F - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre
**Tél. : 47.21.29.29**
**Télecopie/Fax :** 47 25 72 75
**Directeur de la publication :**
Jean Michel Berté
**Distribution NMPP**
**Inspection des ventes :** Sordiap (numéro vert (1) 05 34 84 20, terminal E87)
**Membre inscrit à l'OJD**
**Copyright MICRO NEWS, Paris 1990**

ABONNEMENT PAGE 74

ÉDITO ..... 6
NEWS ..... 7
CONSOLE LYNX ..... 10
GAME BOY ..... 12
LES TOPS DU MOIS ..... 20
LES SOFTS DU MOIS ..... 42
ROSIE ZOUNETTE ..... 50
TOP SECRET ..... 52
LA PAGE DECHIREE ..... 60
LIVRES ..... 62
CHRONIQUE DU 36 15 ..... 63
PETIT ROBERT ..... 64
COURRIER ..... 65
STEPHANIE ..... 70
MIQUETS, MOUSE & Co ..... 72
BARBABUG ..... 73
BONS PLANS ..... 80
MISS COOL ..... 82
CONSOLES ..... 84
SAMOURAI MICRO (MSX2+) ..... 94
PROF ST ..... 96
DOC AMIGA ..... 100
BARGON ATTACK ..... 106
CAPITAINE PIXEL ..... 108
VICKY & LES GALAXIANS ..... 110
MAJOR THOMSON ..... 112
ABONDOS ..... 114
TECHNICOS ..... 116
PETITES ANNONCES ..... 118
CARALI ..... 120
SUR UN PLATEAU ..... 122
CARALI ..... 123
BLAGUES A PART ..... 124
SEX MACHINES ..... 125
INSERT COIN ..... 128
DERNIERE MINUTE ..... 130

# EDITO

## MICROSESCU

Regardez les photos sur cette page : ne sont-ils pas charmants ces deux sexagénaires qui jouent à *Duck Hunt* et à *Rally Cross* (testé par la dame dans les *Tops du mois*) ? Surtout elle, on dirait Marthe Villalonga.
Manque de pot il s'agit de Nicolae et Elena Ceausescu, qui s'étaient fait construire dans leur château une salle uniquement réservée aux jeux vidéo dont ils raffolaient. Comme vous, comme moi.
Malheureusement pour les Roumains, le couple Ceausescu se livrait également à d'autres jeux beaucoup moins innocents ..
Peut-être que s'ils ne s'étaient pas défoulés dans leur salle à joysticker auraient-ils été encore plus féroces à l'extérieur ? Ou bien c'est le contraire, ils étaient fissurés très "deep" et se croyaient encore dans un jeu d'arcade lorsqu'ils faisaient tirer sur la foule.
En tout cas ils ont obtenu le superbonus, malheureusement sans vie supplémentaire ..
Mais quand même : retransmis presque en direct et par satellite encore ! Même les nouvelles consoles Nec ne proposent pas encore cette option.
Je vous avais promis un poster et une BD choc avec l'arrivée de Lidwine dans Micro News.
Vous voyez que je n'exagérais pas : un grand dessinateur est né et ça se passe ici, entre vos mains - vous pourrez dire plus tard : "J'y étais !".
*Sex Machines* accueille ce mois-ci le célébra professeur Choron - pour une interview redoutable où il déballe tout, et même plus que vous ne pensez mesdames !
Ça y est, j'ai prononcé le mot magique qui propulse immédiatement les lecteurs vers les dernières pages du magazine. Quel calme soudain...

**Jean-Michel Berté**

SYGMA

SYGMA

## MICRO NEWS BIMENSUEL !

Eh les minous, vous trouvez pas qu'un mois sans se causer c'est un peu long... Nous si.
Alors voilà ce qu'on va faire : à partir du 1er mars prochain Micro News paraîtra deux fois par mois - le 1er et le 15 du mois pour être précis et pour que ce ne soit pas trop difficile à retenir "Ouah ! La crise, ça va être la ruine !" s'écrient déjà les impatients qui croient qu'on va les racketter jusqu'à la moelle RELAX MAX ! LE PRIX DE MICRO NEWS VA BAISSER ! Et pas qu'un peu ! Alors ça va mieux ? On respire ? Heureux ?
Nous aussi car cette nouvelle formule va nous permettre d'être plus souvent à vos côtés, de mieux cerner l'actualité, bref de s'éclater davantage !
Qu'est-ce qu'il y aura dans cette nouvelle formule, vous demandez-vous la langue pendante ?
Ben, on ne changera pas grand-chose étant donné que ça semble vous plaire un max tel que c'est, le gros changement résidera en fait dans la périodicité
Mais bon.. vous nous connaissez, il y aura quand même quelques surprises - mais si nous les dévoilons maintenant ce ne seront plus des surprises !
Rendez-vous donc dans un mois pour ce premier numéro bimensuel qui sera en vente le 1er mars, jusqu'à ce que paraisse le numéro suivant le 15 mars et ainsi de suite..
A bientôt !

**La Rédaction**

# LAS VEGAS : LE BOOM DES CONSOLES

**L'année 1990 sera plus console que micro : c'est exactement ce que nous annoncions il y a plus d'un an dans notre numéro 17. Cette fois plus d'hésitation : enfoncée la mère Soleil, madame Micro News est sacrée meilleure voyante de l'année !**

Qui n'a pas sa petite console au catalogue ? Plus personne, sauf Amstrad qui ne tardera sans doute pas à rejoindre le club. Après Atari et sa console Lynx (testée dans ce numéro), Commodore vient en effet de dévoiler une console à base d'Amiga 500 couplée à un lecteur de CD-ROM. Quant à Nec, six de leurs consoles sont déjà sur le marché et ils viennent de présenter leur dernier-né : une mini-console !

## SEGA SYMPA

Nous l'avions annoncé en exclusivité dans notre numéro de décembre. Sega autorise désormais d'autres éditeurs à développer pour ses consoles. Depuis plusieurs semaines, nous avions pu obtenir les noms des trois premiers éditeurs européens autorisés à développer pour Sega et l'un de ces trois éditeurs est français ! Nous n'avions pu résister au plaisir de l'annoncer nous-même cette nouvelle (presque) miraculeuse, porteuse de tant d'espoirs : "Allo Hervé Caen. Félicitations !" Il s'agit en effet de **Titus**, qui, avec **US Gold** et **Grandslam**, fait partie des trois premiers éditeurs ayant obtenu le feu vert de Sega. **Virgin Mastertronic** et **Mirrorsoft** devraient bientôt compléter ce premier contingent européen. Chaque éditeur produira en moyenne trois jeux dans un premier temps, qui apparaîtront sur le marché en septembre prochain : *Fire & Forget*, *Indiana Jones*, *The Flintstones*, *Paperboy*, *Gauntlet* etc.

Sega a bien sûr présenté beaucoup de nouveaux jeux pour la console 16 bits Mega Drive, tous plus beaux les uns que les autres. **Ghostbusters 2**, **Moonwalker**, **Dick Tracy**, **Spiderman**, **Captain America** etc.

## NEC IMBROGLIO

Le catalogue des consoles Nec disponibles dans le monde commence à ressembler à un véritable parcours du combattant. Six consoles existent en effet à l'heure actuelle...

- Le **PC Engine** que nous connaissons tous (vendu en France 1790 F) et dont Micro News avait révélé l'existence dès mai 88 - en novembre 88, nous avions été les premiers en Europe à publier une photo du lecteur CD-ROM.
- Le **PC Engine+** : version Pal du PC Engine, vendue en Angleterre.
- La **Core-Grafx** : un PC Engine dont la sortie antenne a été remplacée par une sortie vidéo.
- La **Shuttle** : une grosse console qui ressemble à un jouet et qui constitue en fait le bas de gamme puisque c'est un PC Engine bridé, auquel on ne peut connecter de lecteur CD-ROM.
- La **TurboGrafx-16** : version américaine du PC Engine (boîtier noir deux fois plus volumineux).
- La **Super Grafx** : un véritable PC Engine 2, avec deux fois plus de sprites à l'écran (jusqu'à 128), un son amélioré, 4000 couleurs disponibles, et surtout une compatibilité ascendante totale avec le PC Engine ! Il n'existe pour l'instant qu'un seul jeu pour cette console : **Battle Ace**, de Hudson Soft. (La Super Grafx sera testée en détail dans le prochain numéro).

Et... ce n'est pas fini, on se calme dans les rangs ! Nec vient d'annoncer à Las Vegas la disponibilité dès l'été prochain aux Etats-Unis d'une **mini-console Nec** qui sera vendue $199 - avec l'immense avantage par rapport au Game Boy ou à la Lynx de disposer déjà d'un parc de logiciels

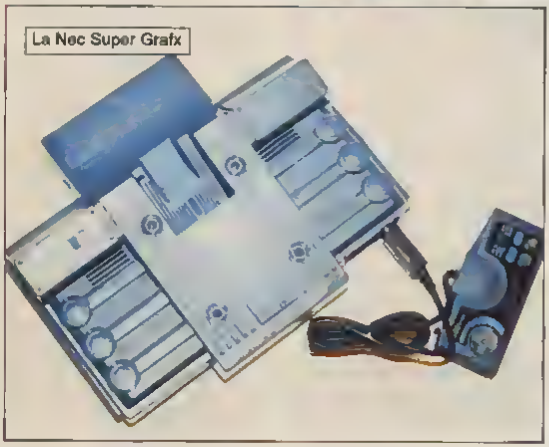
Le Power Glove


LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS

LORICIEL

LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

puisqu'elle sera compatible avec le PC Engine. Cette mini-console est plus légère que le Game Boy, quoiqu'un peu plus grande, elle comprend un écran LCD d'environ 7 cm de diamètre. Tout comme le Game Boy, elle est équipée d'un petit haut-parleur qui se déconnecte lorqu'on utilise les écouteurs stéréo. Il sera également possible de relier plusieurs consoles entre elles pour jouer avec des amis. Certaines options sont encore en suspens, comme une sortie vidéo permettant de connecter la console à un téléviseur ou moniteur, ainsi qu'un tuner permettant de recevoir les programmes TV pour environ 50 dollars supplémentaires.




- *Est-ce tout, monsieur Nec ?*
- Non mon jeune ami, vous oubliez le Power Console, le plus gros joystick jamais proposé sur le marché. 70 cm de large sur 30 cm de haut, du jamais-vu ! C'est un concept entièrement nouveau puisque c'est la console Super Grafx qui s'intègre dans la base du Power Console - et non le contraire. Cette fabuleuse manette fait presque tout sauf la vaisselle et le ménage : elle comprend un véritable manche à balai d'avion, un clavier numérique, un adaptateur pour 5 autres joysticks, une horloge, une calculatrice et... tenez-vous bien ça décolle - une prise pour un siège hydraulique qui devrait bientôt pointer le bout de son nez ! Et tout ça pour environ 1100 F au Japon !
- *Monsieur Nec ?*
- Oui, mon ami.
- *Est-ce que le Power Console comprend une unité de réanimation pour journaliste défaillant ?*
- Pas encore, mon ami, mais ça ne saurait tarder !

## AMIGATROC

L'Amiga a troqué son clavier contre un lecteur de CD-ROM ! Mais attention ! On est très pudique chez Commodore et le fait d'enlever un vêtement pour en enfiler un autre entraîne forcément quelques instants dénudés .. C'est pourquoi la présentation de la nouvelle console Commodore s'est déroulée à Las Vegas dans la plus stricte intimité, autour d'un noyau d'éditeurs et de programmeurs triés sur le volet - un strip-tease d'accord, mais pas devant n'importe qui ! Et pour être sûr que personne ne vendrait la mèche, les spec-tateurs ont dû s'engager par écrit à ne rien révéler des appâts de la belle ! Il est donc difficile de vous dire si la nouvelle-venue est bien roulée, sachez toutefois qu'il s'agirait d'un Amiga 500 sans clavier, couplé à un lecteur de CD-ROM, bref un cousin du Nec PC Engine. On parle d'1 Mo de RAM et de manettes infrarouges, et le prix serait trop élevé - une habitude décidément tenace chez Commodore - entre 400 et 500 dollars ! Rendez-vous à la case CES de Chicago en juin pour de plus amples détails.

## NINTENDO'S BOY

Welcome to the world of Nintendo !
- *Ça va, monsieur Nintendo ?*
- Tout va bien, merci, excusez-moi j'ai quelques millions à compter - millions de dollars bien sûr. Je n'suis qu'un pôvre paysan : nous ne contrôlons que 80% du marché, qui a presque atteint quatre milliards de dollars en 89. Et nous n'avons vendu qu'un million de Game Boy aux Etats-Unis à Noël, nous n'avons pas eu le temps d'en fabriquer plus ! Mais nous allons nous rattraper cette année puisque nous escomptons vendre cinq millions de Game Boy en 90 !
- *Dans le monde ?*

*(Suite page 19)*

La Game Boy génération

## COMMODORE EN EBULLITION

Du 7 au 9 février prochain, Commodore mobilise 300 de ses "cervesux" européens à l'occasion de la troisième édition de la Conférence des Développeurs Amiga Forts du franc succès remporté par les précédentes manifestations, les dirigeants attendent beaucoup de cette réunion - dont l'un des thèmes majeurs sera le Workbench 1.4. Le choix de la France pour cette troisième concentration prouve, s'il en est besoin, la progression significative de la filiale à l'échelle européenne.

# DELPHINE FAIT SON CINEMA

Nous autres Micronewsiens connaissions surtout Delphine Software par le formidable succès d'une poignée de softs : *Bio Challenge*, *Castle Warrior*, et surtout *Les Voyageurs du Temps* - jeu qui hante encore nos nuits de délires microludiques.

Mais saviez-vous que Delphine était avant tout une maison de disques productrice entre autres de l'archange du clavier - Richard Clayderman (on ne rit pas !) ? Après la musique (appelons ça comme ça) et la micro, on sent bien que la maison se laisserait facilement tenter par le cinéma - pour peu qu'on l'y pousse. Pour le moment, c'est à travers la micro-informatique que les membres de la société vont assouvir ce désir. Et c'est tant mieux pour nous, car cela donne une gamme de logiciels au nom significatif : **Cinématique**.

### Your name is Gismes

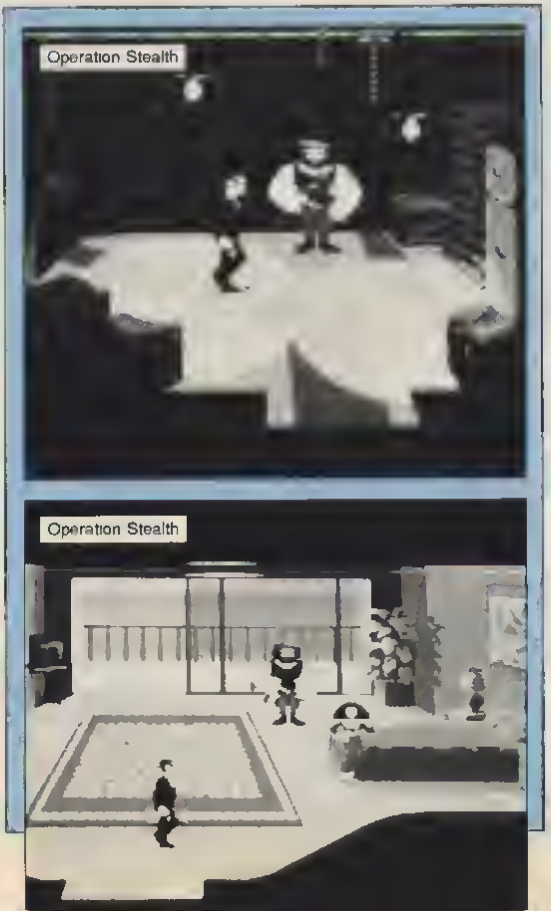
*Les Voyageurs du Temps*, premier soft à utiliser ce système d'aventure par menus déroulants était doté d'un excellent scénario et ressemblait plus à un film qu'à un programme. Devant le résultat mérité de ce premier coup d'éclat, l'équipe décide de remettre ça, mais dans un autre genre. Trop facile de nous balancer un *Les Voyageurs du Temps 2* (tout de même prévu pour Noël prochain)... Chez Delphine, on préfère innover en lançant une nouvelle série, mais toujours dans la gamme Cinématique : **Secret Defense**.

Le premier épisode de Secret Defense s'appellera **Operation Stealth**. Vous y jouerez le rôle de John Glames, agent des services secrets américains chargé de retrouver un avion ultra-perfectionné (le Stealth) - dérobé par une organisation inconnue. Vous allez donc mener l'enquête dans un pays d'Amérique du Sud, le Santa Paragua, afin de démasquer le véritable instigateur de cette opération. Les guérilleros ? Le KGB ? Le général Manigua ? Arsène Lupin ? Ou même Nonega ? A vous de le découvrir à l'aide d'astuces, de gadgets et d'alliés rencontrés sur place !

### Cinématique sans toc

La préparation d'une aventure Cinématique ressemble à celle d'un véritable film. A partir d'un scénario (une fois de plus en béton armé) est élaboré un storyboard comprenant les différents dialogues, scènes, décors, personnages et objets. L'élaboration des décors se fait à part, tandis que les personnages sont dessinés dans toutes les postures possibles par Michelle Bacque (déjà responsable des superbes graphismes de *Beach Volley* et d'*Ivanhoé*).

Quant aux bruitages, on les enregistre en studio à l'aide d'un bric-à-bracd'instruments encore plus hétéroclite que le contenu du sac à main de ma copine (et croyez-moi, c'est un exploit !). Le tout est ensuite intégré au système de menus des *Voyageurs du Temps* - légèrement amélioré pour la circonstance. Fini les objets de la taille d'un pixel et les "approchez-vous un peu plus" décourageants !




### Le fin du fin

L'histoire du prochain Cinématique sortira de l'imagination fertile de François-Marcel Froideval (auteur du scénario de *Drakkhen*) et devrait se dérouler dans le monde inquiétant des adorateurs de Satan et autres dingos mystiques. Entre-temps, les programmeurs délaisseront momentanément le système Cinématique pour une enquête dans la manière d'Agatha Christie, basée essentiellement sur des dialogues. L'action se déroulera à bord d'un bateau explorable dans sa quasi-totalité dès le début du jeu. Les personnages auront une vie propre et déambuleront à bord pour se livrer à diverses activités (bronzette, musculation, restaurant, sommeil ...) ce qui rendra vos investigations plus difficiles. Certains mots seront soulignés dans les réphques, ce qui vous permettra d'interroger vos interlocuteurs sur des thèmes précis, de façon à recueillir suffisamment d'informations pour résoudre l'énigme de la mort d'un des passagers. Delphine Software prévoit également la création de quelques bons jeux d'arcade en attendant le gros morceau de fin d'année : la suite tant attendue des *Voyageurs du Temps*. D'ici là, et pour vous faire patienter, on vous file ce mois-ci la solution complète des *Voyageurs du Temps* dans la rubrique "Top Secret". Dorez-vous la tranche !

Marc Lacombe

# LA CONSOLE LYNX ATARI

**La Lynx d'Atari bondit sur les flancs du PC Engine Nec et de la Mega Drive de Sega. Entre félins aux dents de sabre, l'sppétit n'attend pas le nombre des années !**

La **Lynx** a été lancée en quantité limitée au Japon et aux USA. L'Europe va la découvrir en cette année 1990. A quelle date exacte sera-t-elle disponible en France ? Vraisemblablement à la fin de l'année... Il nous faudra donc faire preuve d'une grande patience... Son prix devrait se situer aux alentours de 1500 F (elle est vendue 150 dollars aux USA), et les prix des jeux seront dans la tranche 250/300 F.

## LA GUERRE OES CONSOLES

Petite mais costaude, la console Atari *Lynx* constitue une sacrée rivale pour les 16 bits japonaises. Elle comporte : un processeur principal 6502 8 bits de MOS Technology cadencé à 16 MHz (c'est à peu près dix fois plus rapide que ce bon vieux Commodore 64) ainsi qu'un processeur maison dénommé Mikey, un écran LCD rétro-éclairé à intensité lumineuse réglable (pour les joueurs nocturnes) dont la vitesse de rafraîchissement est deux fois supérieure à celle d'un téléviseur, une palette graphique de 4096 couleurs, dont 16 affichables simultanément dans une résolution de 160 par 102 pixels et un processeur sonore 32 bits sur 4 canaux séparés. Elle est en outre fournie avec un adaptateur électrique - ce qui n'est pas un luxe au vu de son appétit de courant -, un jeu (*California Games*), et un câble Comlynx qui vous permet de la relier à sept autres *Lynx* afin de savourer les plaisirs du jeu entre copains.

Les mensurations de l'unité centrale pourront surprendre : 27,5 centimètres de long sur 11 centimètres de large et 4 centimètres d'épaisseur, le tout pour un poids de 720 g. Les dimensions de l'écran sont de 7,5 par 4,5 centimètres. Sur la gauche se trouve une manette à huit directions, et deux boutons "on" et "off". A droite sont situés deux fois deux boutons de tir marqués A et B. Les deux boutons placés en haut concernent les gauchers qui ont la possibilité, grâce à l'option "Flip" de retourner l'écran et ainsi, d'avoir la machine bien à leur main. Trois autres boutons figurent également sur l'appareil : deux "Option" et un "Restart".

Le dessus de la console comporte une prise pour casque, type baladeur, l'entrée Comlynx et le contrôle de volume - inactif lorsqu'un casque y est connecté. Sous l'appareil, se trouve le compartiment à piles (au nombre de six). En plus des deux systèmes d'alimentation (secteur et piles), la *Lynx* peut également être raccordée à un allume-cigares, via un câble optionnel.

## TOUT POUR LE JEU

Certains des composants qui constituent la *Lynx* autorisent des effets de zoom et des modifications de perspective à très grande vitesse. Cela promet de belles animations. Cette console a été conçue notamment par des ingénieurs qui ont travaillé sur la conception de l'Amiga (Sam Tramiel, fondateur d'Atari était l'un d'eux), un détail qui prend son importance lorsqu'on connaît la puissance des processeurs de cet ordinateur !

Les jeux, présentés sous forme de splendides cartouches (leur capacité atteignant 8 Mo) de 6 centimètres de long par 6 centimètres de large et 2 centimètres d'épaisseur, s'introduisent dans un slot situé sur la gauche de l'appareil. La procédure de chargement est d'une simplicité enfantine, il suffit d'appuyer sur "on" et d'attendre l'apparition de l'écran de présentation aux couleurs chatoyantes. Ensuite, que le meilleur gagne ! A l'heure actuelle, sept jeux ont été adaptés pour cette console : *California Games*, *Blue Lightning*, *Gates of Zendocon*, *Electrocop*, *Chip's Challenge*, *Rampage* et *Gauntlet*, mais seules les cinq premières cartouches sont disponibles.

## LES SEPT PREMIERS JEUX

**California Games** propose en fait quatre jeux : BMX, surf, skateboard et footbag. Mes préférés sont le BMX (vélocross) et le surf. Dans le BMX, vous faites des acrobaties sur des pistes composées de troncs et pas mal vallonnées, tout en luttant contre la montre. C'est très amusant à jouer et ça nécessite des réflexes très rapides. Le surf, lui, va vous décoiffer ! Vous devrez guider votre surfer sur des vagues de plus en plus dangereuses (essayez donc d'effectuer un demi-

tour à 360° sur la crête d'une vague. ).

**Blue Lightning** est mon jeu favori Vous vous envolez pour des missions en territoire ennemi et détruisez les radars, les bases, les jets, les convois et les aéroports. Incroyable mais vrai, vous avez une vue subjective en 3D et vous pouvez vraiment plonger des hauteurs béantes jusqu'aux toits de la ville, en slalomant entre les arbres et en évitant les missiles selon une véritable perspective Et puis survoler des rivières, des montagnes ou manœuvrer dans de profondes vallées.

Dans **Gates of Zendocon**, véritable clone de *Nemesis*, choisissez votre tableau de départ .. Deux niveaux de difficulté comprennent des vagues d'attaque ennemies hyperrapides et l'inévitable vaisseau-mère à descendre à la fin Voilà un excellent jeu doté d'un scrolling horizontal - qui monte et descend en prime - et de graphismes précis et colorés.

**Electrocop** se situe dans la mouvance d'*Impossible Mission* Vous y êtes un robot qui doit sauver la fille d'un quelconque président et détruire des robots devenus fous. Il faut ouvrir les portes en composant un code sur un ordinateur et détruire les méchants au passage. Ce jeu, assez difficile, est le moins bon des cinq premiers jeux disponibles, mais il vous offrira néanmoins de longues heures de distraction (les changements de perspective lorsque le robot court le long des couloirs valent le détour)

**Chip's Challenge** est un jeu de puzzle mâtiné de *Pac-Man* où vous devrez résoudre 144 puzzles différents, poursuivi dans des labyrinthes piégés par toutes sortes de monstres. Un jeu original, qui paraît lent et ennuyeux au premier abord mais qui devient passionnant dès qu'on se met à y jouer et à réfléchir.

**Rampage** est un bon clone du jeu d'arcade de Bally/Midway, mais, comme l'original, un peu trop répétitif. Quant à **Gauntlet**, bien réalisé, il bouge au rythme d'une action trépidante et violente qui n'arrête pas un seul instant La date de sortie de ces deux derniers logiciels n'a pas encore été annoncée

Si vous êtes victime d'une irrépressible envie de contempler la *Lynx* de plus près, sachez qu'elle sera présentée au stand Atari pendant le Salon du Jouet qui se tiendra à Villepinte du 31 janvier au 7 février.

En conclusion, la *Lynx* se révèle une machine déroutante, mais d'un bon rapport qualité/prix - en deux mots comme en dix, un croisement entre l'Atari ST, l'Amiga, la Nec PC Engine, la Sega Mega Drive, sans oublier un soupçon de Game Boy - ce qui n'est pas peu dire !

**Georges Brize/Tony Takoushi**


☎ 43 42 22 50 **EDEN COMPUTER** ☎ 43 42 22 50

**DEPOT-VENTE . OCCASION**

102 Av du GENERAL MICHEL BIZOT 75012-PARIS-METRO MICHEL BIZOT-OUVERT 10H-12H.14H-19H

AMENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR NOUS LE VENDRONS RAPIDEMENT

990.F EXTENSION ST 520 a 1024ko *

990.F LECTEUR DF ATARI 520 STF *

2990.F EXTENSION ST 2 megas ½ *

150.F FREE BOOT ST-A500-A2000

* POSE GRATUITE

NOUS SOMMES LES SPECIALISTES DE L'OCCASION.NOUS VOUS OFFRONS UNE REVISION COMPLETE DE VOTRE ORDINATEUR ET NOUS LE VENDRONS VITE DANS LES MEILLEURES CONDITIONS NOS ACHETEURS PEUVENT ETRE SURS DE FAIRE UNE SUPER AFFAIRE TOUT EST REVU PAR NOS TECHNICIENS EN ATELIER NOUS ASSURONS LES REPARATIONS TOUTES MARQUES EN 48H NOUS VENDONS EN NEUF DE L'ATARI DE L'AMIGA ET DU PC AT

Ex- NEUF: AT 286 D.DUR 20 Meg.1 Mo.Ecran 14 P: 10490.TTC

AT 386 D.DUR 40 Meg.1 Mo.Ecran VGA COULEUR : 17900.TTC

# LE GAME BOY NINTENDO

**Depuis maintenant six ans, Nintendo est le leader sur le marché du jeu vidéo familial. Cette suprématie quasi mondiale a donné naissance à un nouveau concept : le *Game Boy* - ou mini-console de jeu -, dont nous avions commencé à vous parler en mai dernier.**

Aujourd'hui le *Game Boy* est disponible, vendu environ 500 F au Japon, £100 en Angleterre et 990 F en France. Il ne s'agit pas en France d'une importation officielle par Nintendo/Bandai France, qui ne commencera à distribuer cette console minieture qu'en mai 90, à un prix d'environ 600 F - comprenant en plus d'un jeu le câble de connexion qui permet de se divertir à deux avec chacun son *Game Boy*.

## TIENT DANS LA MAIN, FOND DANS LE JEU

L'objet tient confortablement dans la paume de votre main, muni d'un paddle et de deux boutons de contrôle A et B, identiques à ceux de la console NES. Le son est en stéréo et des écouteurs sont fournis qui se branchent sur le bas de la console - l'idéal pour jouer pendant les cours. Un petit haut-parleur se trouve dans le coin inférieur droit et l'écran de visualisation, en cristaux liquides, se présente sous la forme d'un carré mesurant approximativement 5 cm de côté. Pour avoir une vision correcte, il faudra ajuster le contraste - et même comme cela il sera un peu difficile de voir ce qui se passe sur l'écran si vous bougez un peu l'unité centrale pendant la partie (ce qui arrive souvent lorsque vous vous laissez emporter par le mouvement). Là réside le seul inconvénient, hélas commun à tous les écrans LCD. Il existe également deux contrôles séparés pour le contraste et le son, plus un connecteur externe qui permet de se relier à un autre *Game Boy* via le cable vidéo, pour jouer avec un ami à *Tennis*, *Golf*, *Baseball* etc. L'unité fonctionne avec 4 piles bâtons (LR6 1,5 volts) et son autonomie atteint une trentaine d'heures d'utilisation avec des piles alcalines.

## THANK YOU MARIO

Les jeux se présentent sous forme de mini-cartouches de 5cm x 5cm et de 1 cm d'épaisseur. Elles s'enfichent derrière l'unité. Les jeux actuellement disponibles en France sont vendus 295 F, mais les prix devraient vite baisser. Lorsqu'ils seront importés directement par Nintendo, ils seront de toute façon moins chers (aux Etats-Unis ils coûtent 22 dollars, soit 130 F).

Voilà les titres des premiers jeux disponibles : *Super Mario Land*, *Alleyway*, *Shangai*, *Baseball*, *Tetris*, *Pinball*, *Puzzleboy*, *Mickey Mouse*, *Vampire Killer*, *Motocross Maniacs*, *Tennis*. Viendront ensuite *Bugs Bunny*, *Kemco Seika*, *Kwirk*, *Phallanx*, *Revenge of the Gator* (un flipper), *Hyper Lode Runner*, *Grid Iron Gladiators* (un jeu Konami).

*Super Mario Land* consiste en une version simplifiée du jeu d'arcade mais conserve heureusement l'excellente jouabilité et la richesse de jeu qui en ont fait un hit mondial.

L'action se déroule avec un scrolling en arrière-plan et vous devez collecter votre énergie, frapper des tortues pour trouver des chambres cachées et ramasser de l'argent. Vous découvrirez plusieurs scènes avec Mario volant sur son petit avion, et bien entendu il doit donner à Daisy des bisous sucrés à la fin de chaque niveau !

*Alleyway*, un casse-briques cousin d'*Arkanoïd*, comporte une abondance de scènes et de nombreux niveaux de bonus. Ce jeu est à première vue d'une simplicité trompeuse car en réalité il vous captivera, parfait qu'il est pour le *Game Boy* !

Maintenant un de mes jeux favoris : *Tennis*,

simple avec une bonne animation et une jouabilité super. Nintendo a eu l'excellente idée de l'adapter tout en lui conservant ses qualités premières. Comme dans *Alleyway*, vous pouvez jouer contre un ami si vous possédez le câble vidéo.

*Shangai* - un jeu Activision produit sous licence par Hal Laboratories se comprend comme un dérivé du mah-jong : vous devez enlever autant de carreaux que vous en avez empilé latéralement. Le menu propose plusieurs options (compétition, temps limité) et si vous complétez une plaque, vous apercevrez un dragon et de plus un petit air de musique vous sera joué.

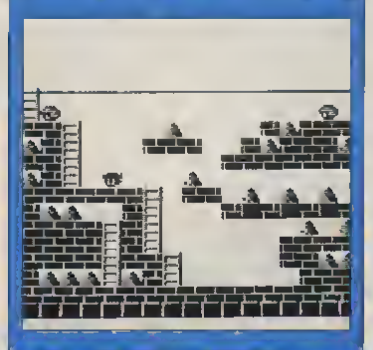
J'étais devenu un fan de golf depuis ma découverte de *Winning Shot* sur le PC Engine, mais *Golf* sur le *Game Boy* m'a causé un choc encore plus grand ! Vous pouvez jouer seul ou à deux, une sauvegarde demeure toujours possible (comment ont-ils fait ça ?), choisir aussi le nombre de trous et terminer votre parcours à une date ultérieure. En outre deux challenges vous sont offerts : Japon et USA. Le bouton B vous donne une vue complète du parcours et du green en même temps , si vous poussez le joypad vers le bas, cela vous permettra de changer de club. Figurent en plus un gros plan de la disposition de la balle avec le métrage, la direction du vent et le score calculé en fonction du niveau au bas de l'écran. Pour frapper la balle, pressez le bouton A et une jauge de puissance apparaît. L'écran suit la balle et le curseur de direction pointe automatiquement vers le trou - aussi préparez-vous pour le prochain swing !

## BINGO !

*Pinball* est un autre titre de Hal Laboratories - les créateurs, rappelons-le, du fameux flipper *Rollerball* sur MSX, dont ils ont repris le principe, celui de l'action se déroulant sur trois écrans qui alternent selon le trajet de la balle. Ils ont encore fait bingo, c'est le pied ! La séquence d'introduction met en scène trois hippos (enfin il me semble que ce sont des hippopotames !) se roulant par terre au rythme d'une musique endiablée. Il y a de nombreux bonus : si vous aimez moyennement ou à la folie le flipper, celui-ci est fait pour vous. La musique, excellente, colle parfaitement au jeu et l'on peut jouer à deux (vous aurez besoin des écouteurs pour jouir pleinement des effets sonores et de la musique).

*Vampire Killer* - une conversion du hit Konami sur MSX et Nintendo (sous le nom de *Castlevania*) - possède de nombreux éléments du jeu d'origine mais a été subtilement remodelé. Chaque niveau devra être effectué en un temps record (avec le traditionnel gardien de fin de niveau à tuer) et vous guiderez votre personnage en utilisant son fouet pour tuer les oiseaux, les pierres, les zombis, collecter de l'argent et de l'énergie. Ce jeu est un régal - aussi jouable que l'original - aux graphismes très fins et aux excellents effets sonores.

*Motocross Maniacs* vous rappellera le jeu Nintendo *Excitebike* : avec votre bécane, vous allez essayer de vous qualifier dans une course contre la montre. Vous pouvez rouler sur une roue ou utiliser vos boosters pour être le meilleur, faire également des loopings sur une rampe qui tourne à 360 ° en poussant la manette de vitesse à fond. Un jeu qui allie une grande maniabilité à une multitude de combinaisons où il faudra faire preuve de patience pour parvenir à maîtriser les mouvements et assimiler toutes les finesses des commandes.



Dans *Puzzleboy*, où le nombre de points augmente en dirigeant un bonhomme à travers des labyrinthes variés, vous essayerez d'atteindre les différentes marches qui vous emmèneront au tableau suivant. Afin de passer chaque niveau, vous devrez aller le plus vite possible pour prendre divers objets (vous pouvez les faire bouger par une poussée), en traversant des portes tournantes. Plus vite vous assemblerez les puzzles, plus votre score sera élevé. Il y a de nombreuses options pour revenir en arrière, recommencer un puzzle ou quitter.

Enfin, pour clore ce survol d'une des plus originales consoles familiales, *Hyper Lode Runner* et *Tetris* reprennent très fidèlement les jeux sur machine d'arcade ou ordinateur.

De projet prometteur, les *Game Boy* se sont transformés en véritables trésors sous forme de boîtes de plastique et de silicone bien concrètes qui feront le bonheur de tous ceux qui s'ennuient dans le métro ou pendant les cours !

L'écran LCD constitue le seul véritable point faible de ce systéme, mais il est facile d'accepter cet inconvénient devant la qualité des jeux, le prix abordable et la miniaturisation de l'ensemble. Le futur frappe à votre porte, n'hésitez pas à le mettre dans votre poche !

**Tony Takoushi**

# DANISH CONNECTION

**Tante Eulalie s'est coincé au fin fond de ses pantalons de dentelle (oups !) un malheureux pirate du nom de Stinger. Elle a réusai à le faire parler...**

"Eh oui, mea culpa, mea maxima culpa, Tante Eulalie . 500 personnes, 200 unités centrales, 2000 litres de Coca-Cola, 10 hectolitres de bière, 1 tonne de nourriture.. Tels sont les chiffres de cette gigantesque copy-party qui s'est déroulée durant cinq jours au Danemark.

A peine remis des beuveries de Noel (hips !), je m'étais rendu bille en tête à cette concentration réservée aux pirates - plus particulièrement sur Amiga et Commodore 64. Comme à chaque réunion de ce genre, il fallut montrer patte blanche, se présenter, sortir son invitation et le fric pour pouvoir entrer (75 F par pékin) Je vous laisse calculer le bénéfice à raison de 500 personnes . Une fois dans la place, je me suis retrouvé à une sorte de carrefour : une salle en face de moi, et de chaque côté un long couloir transversal long de 100 mètres. Heureusement, tout était banalisé par des flèches constituant une signalisation parfaite. Je me suis donc rendu dans la première salle en face de moi (la D), et là, apothéose, il y avait un monde fou, au moins une centaine de personnes d'un coup (ce qui représente l'effectif moyen d'une copy-party en France) et dans le désordre . une tripotée d'ordinateurs, six bornes d'arcade à ma gauche, le bar à droite - aux tarifs assez élevés (il faut dire que la vie est très chère au Danemark pour un pauvre Français).

## LA COUR DES MIRACLES

Ce n'était là que mes premières émotions, car ensuite venaient trois autres salles encore plus bondées.. J'ai alors pris ma boussole, tiré un plan de ma poche et me suis aventuré dans la salle C. Là, pas de problème, on se retrouvait dans une salle réservée à l Amiga, où l'on pouvait côtoyer les meilleurs groupes de démos ou de cracks. Les amplis, chaînes hi-fi ou Amiga 2000 dopés au disque dur y foisonnaient.

On pouvait déjà admirer les premières esquisses de démos pour la démo-compétition, un musicien en train de composer un air sur son synthé, une disquette qui volait de temps en temps et inévitablement des affiches identifiant les groupes présents dans la salle. A défaut de panneaux, les gens portaient un badge ou carrément sortaient un swest ou un tee-shirt aux couleurs du groupe (le top !)

Les deux autres lieux de réunion étaient principalement squattés (salle B/E) par les possesseurs de C64. Tous les modèles imaginables se trouvaient exposés - même des C64 gonflés au Dolphin-Dos ou au Disk-Demon (système permettant le chargement d'un jeu de 220 blocks en 7 secondes - certains équipés d'un potentiomètre, d'une sorte d'equalizer, d'un affichage digital et d'une foultitude de boutons). Le délire total !

Dans la salle vidéo, les productions récentes étaient bien plus nombreuses qu'en informatique - on pouvait visionner *Bad Taste, L'Ours, Vendredi 13 - chapitre 8, Freddy 5, Black Rain, Back to the Future 2, Un poisson nommé Wanda* et *Chérie, j'ai rétréci les gosses* - tout ceci en version originale évidemment, car l'anglais est la langue officielle employée par tous les étrangers qui sévissaient ici (Espagnols, Autrichiens, Allemands, Scandinaves, Néerlandais, Flamands, Suisses de langue germanique...). Ceux qui n'avaient pas apporté le matériel nécessaire au copiage avaient tout loisir d'acheter sur place ce qui leur manquait. Et quand on avait la chance de retrouver les disquettes qu'on avait copiées - dans toute copy-party qui se respecte, il faut qu'il y ait au moins quelque chose de volé -, il y avait possibilité d'admirer sur Amiga : *Space Ace, Stryx, Driving Force, Ninja Warrior*, sur C64 : *No Mercy, Steigar, Ninja Warrior, Myth.*.

Le soir venu, les programmeurs les plus valeureux achevèrent de coder leurs démos pendant une bonne partie de la nuit, les autres allèrent en boîte, au café ou tout simplement dormir. Mais dormir est un bien grand mot, car pioncer dans un page, il ne fallait pas y compter - mais par terre, à même le sol et sans moquette... En gardant un œil ouvert pour ne pas se faire piétiner. Heureusement, au réveil, des douches ou de simples lavabos attendaient les braves .

## TOUS EN SCENE !

Le quatrième jour, une bagarre faillit se déclencher entre deux groupes C64 à cause d'un disque qui ne devait pas être diffusé. Mais bon, tout s'arrangea rapidement. Le jour de gloire, le cinquième, était celui où devait se dérouler la démo-compétition, présentée sur écran géant. Il est inutile de dire que le pubhc n'eut aucune pitié pour les démos de mauvaise qualité, des pancartes surgissaient de tous les coins avec le mot "LAME" (ce qui veut dire nul). Dignes possesseurs de C64, n'ayez pas honte de votre machine ! L'originalité et la qualité de ces démos dépassaient de loin les performances de l'Amiga. Dès que vous pourrez les avoir (C64 : *Bones, Upfront, Triangle, Horizon, Contex*, Amiga : *Dexion, Fairhght, Rebels*), précipitez-vous et chargez-les - c'est grandiose ! Le premier prix était de 4500 FF et le total des primes mises en jeu s'élevait à plus de 10 000 FF en espèces (pour les deux machines confondues). Les organisateurs avaient eu soin de fermer la porte qui donnait accès aux salles des ordinateurs, car laisser un mec tout seul devant 200 unités centrales tandis que tout le monde assiste au concours, cela représente tout de même un certain risque ! Les organisateurs ont voté en comité restreint alors que chacun aurait dû voter personnellement et l'affichage se faire comme à l'Eurovision - toutefois personne ne s'en est plaint.

Au retour, après avoir abandonné les lieux jonchés de détritus, on s'est retrouvé naturellement beaucoup plus chargé qu'à l'aller : on avait fait le plein d'invitations pour les prochaines copy-parties et de journaux semi-clandestins - de véritables petits chefs-d'œuvre au demeurant. Finalement, une certaine quiétude avait régné dans cette réunion car aucun groupe n'avait cracké de jeu français avant la commercialisation (so long, Titus ?). A tout bien considérer, aucune mesure de sécurité (pour se protéger de l'Agence pour la Protection des Programmes) n'avait été prise, contrairement aux réunions françaises où il faut être vigilant. Cette fois-ci, la menace d'un mandat international n'avait même pas effleuré l'esprit des organisateurs. Tout bénéfice pour un voyou comme moi."

Il est à noter que les copy-parties ne sont pas du tout légales ; cependant, ce n'est pas le fait de se réunir qui est répréhensible, mais de faire plusieurs copies d'un soft et de les distribuer. La prochaine fois, moi, Tante Eulalie, je ferai de mon mieux pour être sur les lieux d'une copy-party où débarqueront les forces de l'ordre, à la suite d'ailleurs de mes Dames Patronnesses. Et ça bardera !

Comme dirait Gainsbourg : no comment.

## AXE-3D VIENT DE NAITRE

La société AXE-3D vient de voir le jour. Composée de six personnes dont la moyenne d'âge est de 25 ans, elle a pour but de devenir la numéro 1 de la distribution spécialisée. Ses premières créations, grâce à un contrat d'exclusivité avec les produits Conners, sont des disques durs pour PPC 512 et 640 d'Amstrad International. Deux versions existent (20 Mo et 40 Mo) - il faut savoir que cette gamme a été homologuée par de grandes marques comme Apple et Compacq pour leurs portables. D'autres applications sont en cours en ce moment, au niveau des disques durs, pour Portfolio, Stacy, Méga ST et Mac. D'ici un mois, une nouvelle gamme de softs sera présentée et bien d'autres choses (qui restent à l'état de projet actuellement).


VIDE SHOP

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS

LA MICRO AU MEILLEUR PRIX...

... LE SERVICE EN PLUS !!!!

Choix

Prix

Conseil

Service

4 MAGASINS A VOTRE SERVICE !!!

(1) 42.86.03.44

## UBI SOFT BETE A CONCOURS...

Le mercredi 7 février 1990, UBI SOFT et COCONUT organisent un superconcours - TWIN WORLD

Devenez un petit elfe magicien et gagnez de nombreux lots : un baladeur FM, des logiciels, des T-shirts et des posters.

Venez vous inscrire à partir du 1er février chez COCONUT, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris.

Attention le nombre de places est limité

Toujours plus ! Le samedi 24 février UBI SOFT et VIRGIN vous invitent à participer au grand concours GREAT COURTS TENNIS !

De superbes lots en jeu : une raquette de tennis, des balles de tennis, des logiciels, des T-shirts et des posters

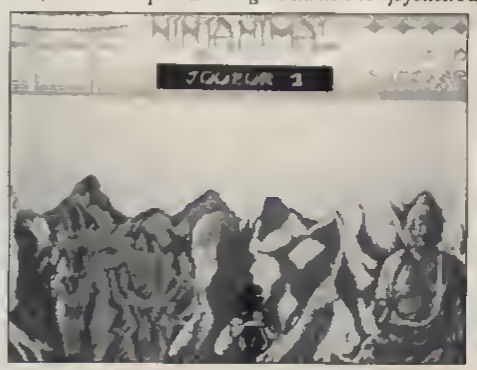
Venez jouer entre 10 h et 19 h et soyez présents à la remise des lots à 20 h

Inscriptions à partir du 19 février chez VIRGIN, 52-60, avenue des Champs-Elysées, 75008 Paris. Attention nombre de places limité !

# PRINTEMPS NIPPON

Personne n'a oublié *Les Portes du Temps*, ce superbe jeu de Legend Software qui nous donnait une bonne idée de ce que fut le Japon ancien. Depuis, la mode des japonaiseries en tout genre - une véritable "nipponomanie" - a gagné les graphistes, les scénaristes, les programmeurs et jusqu'aux joueurs de cette maison d'édition. C'est donc au printemps que vont éclore deux ambitieux softs actuellement en cours de gestation dans le laboratoire breton. L'action du premier, **Ninjanimal**, se situe au pays du Soleil Levant, à une période troublée où des ninjas mal intentionnés ont dérobé - sacrilège ! - le casque du shogun. Oda, subtil asiatique doté du pouvoir de métamorphose, va se faire un devoir de le récupérer en devenant successivement homme-tigre, homme-dragon et homme-oiseau, non sans utiliser à chaque fois sa parfaite connaissance des arts martiaux. Ce jeu d'arcade se caractérise également par un scrolling multidirectionnel sur le fond duquel se déroulent les combats et qui arbore un nombre impressionnant d'horizons - graphiquement superbes (56 couleurs à l'écran sur ST). Les ennemis sont toute une flopée (une trentaine environ) et possèdent tous une complète maîtrise de leurs armes - blanches ou naturelles.

Le second logiciel, **Nishiran**, a certainement demandé un encore plus gros travail, puisqu'il s'inspire de *Dungeon Master*. A la sauce japonaise, cela donne une partie arcade, une partie manipulation chimique, la gestion à l'intérieur du labyrinthe d'une petite sonde qui vous tient la jambe tout au long de votre progression et joue en outre le rôle d'éclaireur. Dans chaque partie, le joueur aura accès à un tableau des commandes très complet et pourra converser avec les individus rencontrés (amis ou ennemis), grâce à un interpréteur syntaxique réalisé sous forme d'icônes (du type *Captain Blood*). Seize atmosphères différentes, une centaine de décors avec changement de texture des parois, la faculté de jouer au joystick ou à la souris, plusieurs parcours donc plusieurs solutions possibles, voilà un bref aperçu de la variété qui règne dans ce jeu. En conclusion, rappelons que ces deux logiciels sont prévus pour le printemps sur ST et sur Amiga. Mais les possesseurs de PC ne seront pas pénalisés puisque *Nishiran* est en préparation sur cette machine.




## A CHACUN SON CHALLENGE

Après Commodore et sa participation au Rallye de l'Atlas, voici venu le tour d'Atari qui offre son concours au **Challenger's Trophy Le Figaro**. Correspondant bien à l'image que veut donner d'elle la société, le *Trophy* est un grand raid inter-entreprises où plus d'un millier de costards-cravates vont mouiller leur liquette dans une ambiance de franche camaraderie "Ah que si tu me doubles, que je te casse la tête !". Trêve de plaisanterie... Atari ne sera pas là seulement pour s'amuser, puisqu'entre autres responsabilités le constructeur mettra ses machines au service du chronométrage. On a déjà vu moins encombrant comme chronomètre ! Moins efficace aussi !

## RAINBOW ISLAND SORT ENFIN !

Le temps était incertain ces derniers mois pour **Rainbow Island**. Le jeu était bien prêt, mais l'horizon restait désespérément vide. Une sombre histoire de distribution privait des milliers de joueurs de ce superlogiciel. Heureusement, l'affaire est désormais réglée et à la mi-février vous pourrez apprécier les aventures de ce petit bonhomme qui gravit des arcs-en-ciel pour échapper à la meute de ses poursuivants. C'est mignon tout plein, délirant à souhait et plein de trouvailles, bref c'est good, good !

## MICROPROSE BRISE LA GLACE !

Un classique, que dis-je un best-seller mondial, un must incontournable, un roc, un pic. . refait surface Son nom, il le signe à la pointe d'un missile, d'un Squi veut dire **Silent Service 2** *Silent Service*, le premier, s'est vendu à 625 000 exemplaires dans le monde Une paille qui lui a permis de devenir la meilleure simulation des affrontements entre Américains et Japonais pendant la guerre du Pacifique MicroProse a décidé de rajeunir ce logiciel pour sa sortie à la mi-avril sur PC Ce lifting introduit des nouveautés comme les modes graphique CGA, EGA, VGA/MCGA , le graphisme de chaque convoi est dessiné à partir de photographies digitalisées et d'animations qui montreront le lancement des torpilles et les explosions des mines Enfin, cette nouvelle version propose des missions dans l'Atlantique Nord et des sons digitalisés Mon Dieu, que la guerre est jolie

Amis du PC, bonsoir En direct du circuit de la mort, voici **Stunt Car** Les amateurs de sensations fortes en auront pour leur argent car cette superbe simulation de voiture de cascade est d'un réalisme à couper le souffle Délirant !

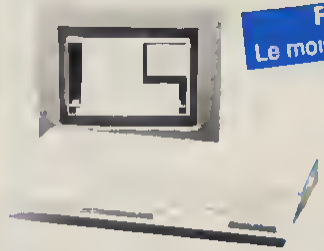
Bientôt sur vos écrans **Midwinter** (ST, Amiga, et compatibles PC), ou comment les humains vont résister à une nouvelle période de glaciation Cet hiver infernal aiguise les appétits de dictateurs en mal de volonté de puissance A vous de défendre la démocratie en danger Que c'est beau : je fonds comme un glaçon...

# AMIGA EN CAMPAGNE

Depuis octobre 89, nous avons tous vu au moins une fois à la télévision l'un des trois spots de huit secondes illustrant une publicité pour la chaîne de radio RTL. Il ne fallait pas sortir de Polytechnique pour se rendre compte que ceux-ci provenaient tout droit d'un micro-ordinateur... mais lequel ? Si vous avez répondu l'Amiga 2000, vous êtes bon pour revenir en deuxième semaine, sinon .. D'autres interventions de l'Amiga comme les génériques, sous-titres, musiques avaient déjà eu les honneurs de la télévision, mais tout cela n'était que broutilles comparé à cette vaste campagne qui donne enfin à cette machine ses vrais titres de noblesse. Le fait est d'autant plus remarquable qu'il s'agit d'une grande première La réalisation des séquences est due à Patrick Daher et Frédéric Savoir, respectivement graphiste et programmeur de la société Ubi Soft Si le marché de la pub vous tente, sachez qu'en plus de l'Amiga 2000 doté de 3 Mo de mémoire et d'un disque dur, il faudra vous munir d'un genlock, ainsi que des logiciels *Deluxe Paint 3* et *Audio Master 2*

VIDE SHOP

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS !



FEVRIER !
Le mois des promos !!!

TV Pal Secam couleur
37 cm avec
télécommande
1 490 F TTC

MINITEL
36 15 Code VS

GAMME 520 STE + 10 JEUX + MANETTE
520 STE PÉRITEL 3 296 F
520 STE + MONITEUR COULEUR SC 1425 8 990 F

GAMME 1040 STE + 10 JEUX + MANETTE
1040 STE PÉRITEL 4 990 F
1040 STE + COULEUR 6 490 F

GAMME MEGA ST1
MEGA ST1 4 990 F
MEGA ST1 + SM 124 (monochrome) 5 990 F
MEGA ST1 + SC 1224 (couleur) 6 990 F
MEGA ST1 + SM 124 + logiciel MEGAPAGE
+ imprimante STAR LC 10 7 990 F

POCKET ATARI : LA REVOLUTION ! LE PLUS PETIT
COMPATIBLE PC DU MONDE !!! 3 990 F
MALETTE POCKET POCKET ATARI + interface
parallèle + imprimante DICONIX + malette 6 990 F

PÉRIPHÉRIQUES — DES PRIX FOUS !
- DISQUE DUR 30 Mo 5 990 F
- DISQUE DUR 60 Mo 5 990 F
- MEGAFILE 44 7 950 F
- EXTENSION MEMOIRE STE
à partir de 890 F TTC seulement

Disquettes 3.5 DF DD
5.90 F l'unité

ATTENTION !
Dans notre magasin, rue de Charenton, plus de 3 000 logiciels en vente à des prix incroyables !
de 49 F à 99 F
Les samedis 10 et 17 février

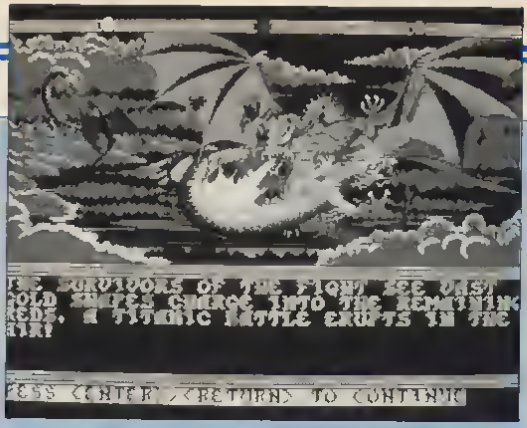
Catalogue complet

TOUS NOS PRIX S ENTENDENT TTC
Garantie totale 2 ans pièces et main-d'œuvre**
* Crédit CREG 90 jours TEG ** Sauf sur accessoires

(1) 42.86.03.44

## A FOND LA CAISSE !

Voulez-vous faire une virée avec moi ? OK ! Alors en voiture pour **Hot Rod** . Vous allez parcourir trente circuits, plus traîtres les uns que les autres et vous devrez faire face à toutes les conditions météorologiques possibles et imaginables : pluie, neige et glace. Et comme si ce n'était pas suffisant, les virages serrés abondent. De plus, planqués dans les coins, keufs et travaux vont vous tomber ou vous mettre sur le dos. Les courses sont assez difficiles, heureusement vous pourrez acheter des pièces dans les garages - du genre pneus-neige, pare-chocs etc. La sortie est prévue pour fin janvier sur Atari ST, Amiga, C64 et Spectrum.



## L'HEROIC-FANTASY EN PLEINE FORME

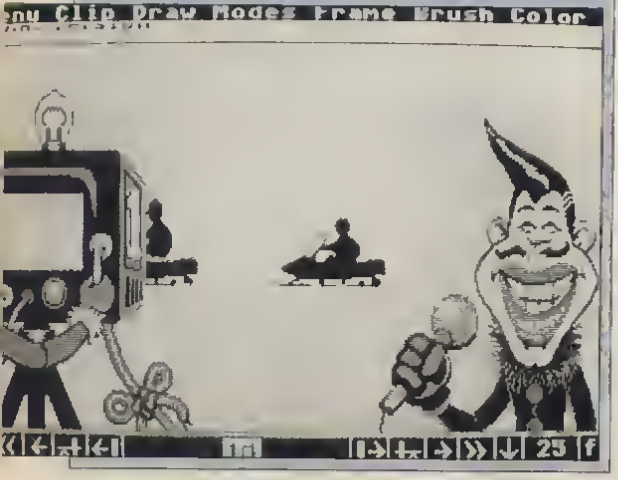
Et ça continue, encore et encore : le monde imaginaire et fantastique de *Dungeons & Dragons* répand ses maléfices dans la sphère micro. Les adeptes de la série sauteront de joie en apprenant que **Champions of Krynn**, la suite de *Pool of Radiance* et de *Curse of the Azure Bonds*, va surgir fin février (PC, Amiga, C64/128 et Apple II) sur leurs écrans. Le système de jeu est identique à celui de ses prédécesseurs et les forces du Mal font plus fort que jamais. Ça laisse augurer de rudes et interminables batailles !

## AMICALEMENT VOTRE !

Les collaborateurs attitrés de Micro News se sont creusé la tête ce mois-ci ! Directement d'Angleterre nous vient *Hyperforce*, un jeu d'arcade (voir compte-rendu dans les pages softs de ce numéro) hyperpassionnant - entièrement conçu et réalisé par notre correspondant **Tony Takoushi** ! Quant à **Cuneo**, que nos lecteurs connaissent si bien (c'est lui qui donne au Petit Robert cette mine sinistre et têtue, à Valentin Bomicro cet air ahuri que vous appréciez tant), il vient de sortir son premier album - *Vieille, moche et méchante* (L'Echo des Savanes/Albin-Michel). En voici la substantifique moelle : il était une fois un pays ravagé par la dictature sanglante d'un président-général grabataire. Son épouse Evita - une ancienne danseuse de cabaret - s'exhibe dans les boîtes de nuit pendant qu'Appollonia, vieille bourgeoise cynique, mitraille les chômeurs dans le métro. Riches indifférents à la misère, pauvres hébétés, militaires, pédés - l'humour corrosif de Cuneo les met tous en pièces. Dessinateur et coloriste flamboyant, scénariste inventif au regard ouvert sur le monde, notre petit auteur BD à l'œil malicieux renoue avec la tradition difficile de la fable à caractère social. Il promène dans sa mémoire un monde oublié, celui de son Argentine natale, qui devient ainsi un peu le vôtre !

## HARRICANA (suite)

Souvenez-vous, nous y étions ! Non, pas dans le Grand Nord - malheureusement -, mais dans la chaleur étouffante de la salle de conférence de l'ambassade du Canada où était annoncé le lancement officiel du premier raid international en motoneige : **Harricana** - et du jeu du même nom, édité par Loriciel. En deux mots, les choses ont avancé d'un côté comme de l'autre : les concurrents sont presque déjà sur la ligne de départ .. Quant aux programmeurs, ils travaillent d'arrache-pied pour que leur bébé puisse être lâché dans la nature à point nommé. Afin de vous faire prendre votre mal en patience, voici une nouvelle photo du jeu sur PC. Les versions Amiga, CPC, ST et PC seront disponibles le 23 février. Nous en reparlerons .. en test cette fois




## EAGLE'S RIDER, J'ADHERE !

Comme certains de ses illustres aînés dont je ne citerai pas le nom, **Eagle's Rider** ne ménage pas notre patience. Après sa première apparition exclusive dans nos colonnes en juin 89, il était presque tombé dans les oubliettes . On ne l'attendait plus ! Eh bien, que les mauvaises langues soient maudites jusqu'à la douzième génération, car le voici en pixel et en couleur (faute de chair et d'os). Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il est beau le bougre. Pour le reste (l'intérêt ludique par exemple), il faudra voir de plus près et soyez sûr que nous n'y manquerons pas. Sachez déjà qu'un sympathique dessin animé de trois minutes retrace l'histoire du héros (Jordan) au début du jeu. Une bonne manière de s'imprégner rapidement de l'atmosphère fantastique et imaginaire du monde dans lequel vous évoluez. Tous les détails sur ce futur hit dans notre prochain numéro...

*(Suite de la page 8)*

- Va pas la tête ? Uniquement aux Etats-Unis, eh minable ! Pour les cartouches Game Boy, nos estimations sont de vingt millions pour 90, toujours aux Etats-Unis

*- Et en Europe ?*

- L'Euquoi ? Ah oui, les pays sous-développés de l'Est... Tous des Rouges là-bas. Jérôme, surveillez bien monsieur pendant l'interview, on ne sait jamais avec tous ces terroristes, ces gens-là sont désespérés . Oui, oui, nous vous enverrons quelques Game Boy si vous êtes sages, mais en quantité limitée. De toute façon, les privations ça vous connaît, pas vrai ? On fait la queue devant les magasins chez vous, non ?

*- Euh, ça c'est un peu plus à l'Est, mais nous y arrivons nous aussi ! lentement mais sûrement, c'est notre devise*

- Qu'est-ce que je disais !

*- Et la console Nintendo 16 bits qui est en vente au Japon ?*

- On en reparlera en 91. Si vous êtes sages.

*- Et l'avenir ?*

- Bof . Désormais 20% des foyers américains possèdent une console Nintendo et il y a longtemps que nous avons dépassé la barre des 100 millions de cartouches vendues. Ça eut payé ! Mais avec les progrès de la conquête de l'espace, nous voyons poindre à l'horizon de nouvelles clientèles . Sur terre, le Power Glove est un produit intéressant : c'est un gant au look futuriste dont les capteurs permettent de jouer à distance. Vous donnez un coup de poing dans l'air et paf ! sur l'écran le boxeur adverse en prend plein la gueule ! Un peu comme nos concurrents...

*- Merci pour ces quelques instants de grâce, monsieur Nintendo.*

- Jérôme, vous donnerez un petit quelque chose à monsieur en sortant, qu'il puisse s'acheter un sandwich. .

## CONCLUSION

Après avoir écrit cet article, nous nous sentons plus motivés que jamais pour sortir Micro News deux fois par mois (n'oubliez pas : le 1er et le 15 du mois à partir du 1er mars). Cela nous semble un minimum pour suivre une actualité qui va désormais aller de plus en plus vite. Une chose est certaine : nous assistons en ce moment au deuxième grand boom de l'histoire des jeux vidéo. Le premier, commencé en 1979 avec le fameux jeu *Pong* et la console Atari 2600, avait culminé en 1983 avec un chiffre d'affaires global de plus de trois milliards de dollars - ce qui sera probablement considéré dans le futur comme de la roupie de sansonnet. En effet les fabuleuses technologies qui arrivent sur le marché (CD-ROM et CDI), alliées à la puissance commerciale des grandes sociétés japonaises et américaines, feront certainement pénétrer les jeux vidéo dans la plupart des foyers des pays industrialisés dans les années à venir.

**Jean-Michel Berté**

*(Merci à Laurant Weill pour son reportage sur le CES de Las Vegas)*

## DES LAURIERS POUR ELECTRONIC ARTS

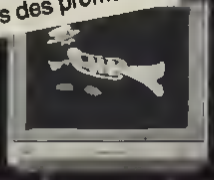
1989 aura été pour toute l'équipe d'Electronic Arts un grand millésime. En effet ces cerveaux bouillonnants ont connu par deux fois la consécration. Tout d'abord, ils ont remporté la Palme d'Or avec *Deluxe Paint* 3 lors de la cérémonie patronnée par Commodore - "Enterprise & Vision". Ce logiciel a été choisi car il est le plus performant dans sa catégorie et surtout utilise pleinement les possibilités de l'Amiga.

Autre source de bonheur, *Populous* a été désigné comme le jeu le plus original de l'année par l'ensemble de la profession en Grande-Bretagne. Une récompense justifiée pour un jeu déjà plébiscité par le public, puisque déjà vendu à 100 000 exemplaires en Europe.

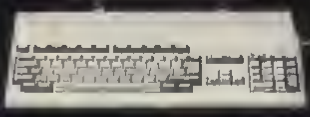

VIDE SHOP

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS !

FEVRIER ! Le mois des promos !!!



T.V. Pal-Secam couleur 37 cm avec télécommande : 1490 F TTC



Disquettes 3,5 DF DD 5,90 F l'unité

Catalogue complet

ATTENTION ! Dans notre magasin, rue de Charenton, plus de 3 000 logiciels en vente à des prix incroyables ! de 49 F à 99 F . Les samedis 10 et 17 février

AMIGA 500

AMIGA 2 000

OFFRES ENSEIGNANTS ET ETUDIANTS

PERIPHERIQUES — DES PRIX JAMAIS VUS !

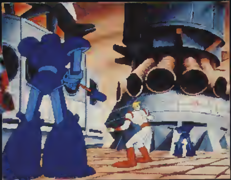
EXTENSION 2 Mo A 2000 3 990 F

EXTENSION 8 Mo A 2000 9 990 F

(1) 42.86.03.44

Maintenance AMSYS.

59, rue Buffon, 75014 Paris, tél. : 43.27.27.52



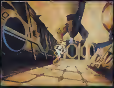
# SPACE ACE

**[illegible] parcours du combattant spatial, la suite de *Dragon's Lair* est tout aussi belle - et injouable - que la quête amoureuse du Grand Ancêtre... De-[illegible] apprêtez-vous à vivre les plus belles heures animées de [illegible] intergalaxiale !**

Soyez sans inquiétude, Micro News a [illegible] pour vous pendant des nuits entières les tours et les détours de cette épopée [illegible] (la solution complète le mois prochain). [illegible] patientez jusque-là, voici déjà quelques trucs qui vous permettront de [illegible] passer sans mettre en danger votre petite santé.

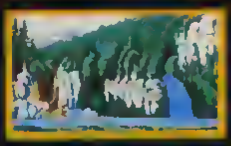
A l'origine, *Space Ace* est donc un jeu d'arcade contenant un véritable dessin animé réalisé par Don Bluth, le créateur de films d'animation comme *Brisby*, *Fievel* et [illegible] *Dragon's Lair*, dont les images ont été stockées sur un vidéodisque laser. Cette technique permet d'obtenir des graphismes et des sons d'une qualité inégalable. En revanche, le nombre d'actions du joueur peut pratiquement se compter sur les doigts de la main. En effet, pas question de faire gesticuler votre personnage dans tous les sens comme dans n'importe quel autre jeu. Ici, le choix se limite généralement à deux mouvements que vous devez accomplir à un moment très précis. L'ordinateur charge alors la séquence correspondante qui ne peut être interrompue. Rassurez-vous, pas besoin de posséder un lecteur de vidéodisque laser pour jouer à *Space Ace* sur Amiga. Les images et les sons du jeu d'arcade original ont simplement été digitalisés, puis retravaillés. L'ensemble perd un peu en finesse mais [illegible] encore largement en qualité tout ce qu'on a pu voir auparavant sur un ordinateur familial ! L'action se déroule de façon ultrarapide mais, gros problème, il est toujours impossible de savoir pourquoi et comment vous avez échoué - car il ne suffit pas de pousser le joystick du bon côté, encore faut-il le faire au bon moment ! Un quart de seconde de [illegible], la seconde de trop [illegible] c'est

raté ! Seule solution : recommencer sans cesse jusqu'à ce que vous ayez trouvé l'astuce adéquate (on bénit alors la présence de l'option de sauvegarde). Autre détail générateur de crises de nerfs : certaines des actions à effectuer se révèlent parfois illogiques... Dans la troisième séquence par exemple, il vous faudra pousser vers le bas pour qu'Ace reste en place, puis pousser vers le haut pour qu'il aille à gauche !!?? Heureusement, dès la cinquième, les choses deviennent plus logiques et [illegible]



vous arrivera même de passer plusieurs scènes d'un seul trait, en utilisant uniquement vos réflexes.
Mais venons-en à l'essentiel : vous incarnez Ace, un héros de bande dessinée qui vole au secours de sa compagne Kimberly, capturée par l'immonde Borf, un extraterrestre à la peau bleue [illegible]. Bien entendu, Borf est prêt à tout pour vous arrêter, y compris à vous transformer en gamin [illegible] puissance d'une arme de son invention : le rayon infant.
Vous devez tout d'abord lutter contre Borf qui vous canarde à coups de pistolet laser. Plongez vers la droite juste avant le troisième coup de feu, sautez ensuite à gauche, puis tirez vers le bas pour revenir vous abriter à nouveau derrière le rocher. Vous arriverez en [illegible] par une portion de terrain qui s'écroule sous vos pieds : [illegible] vers la droite pour éviter le piège du gr[illegible]

[illegible] que robot qui tente de vous écraser, poussez ensuite à gauche pour sauter le premier précipice ; attendez qu'Ace relève la tête, puis sautez à nouveau vers la gauche. Dès qu'Ace tombe en se rattrapant, poussez à nouveau le joystick vers la gauche pour atteindre le bord du précipice. [illegible] à la troisième scène (dont je vous parlais plus haut) et le tout n'aura duré que quelques secondes... Même s'il est étalé sur quatre disquettes, le jeu dans sa totalité ne dure pas plus de dix minutes si vous parcourez toutes les séquences sans vous tromper ! Sa durée de vie est donc extrêmement limitée car lorsque vous l'aurez terminé, son seul intérêt sera de vous permettre d'éblouir vos copains (pas si mal, qu'est-ce que vous en pensez ?). Voilà donc un jeu à acheter sur un coup de tête, [illegible] et garnir sa ludothèque d'un superbe spécimen que les connaisseurs [illegible] avec envie et fascination. Comme on dit dans les [illegible] vieilles [illegible] dégainez vos armes !
Disquettes Ready Soft pour Amiga. M.L.



PHOTOS D'ECRAN VERSION ATARI ST

# ASTATE

## La Malédiction des Templiers

LOGICIEL DISPONIBLE
SUR AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST-STE

NEW DEAL PRODUCTIONS
26 rue Jenain de Tillemont
93100 Montreuil sous Bois
Tel. (1) 48.70.46.90

# BEVERLY HILLS COP

**Revoici le gousilleur et "décontrasté" flicard des collines résidentielles d'Hollvoude ! Et á le clef (de contact) une haletante poursuite de bagnoles en 3D...**

Il y a quelques années, le fric de Beverly Hills était bien plus connu que le flic du même nom, mais grâce au talent et au bagout légendaire d'Eddie Murphy, c'est aujourd'hui le contraire. Ce soft vous propose de reprendre le rôle du roi de l'embrouille, toujours á la poursuite d'une bande de trafiquants Passons rapidement sur la première partie (pas trés originale), dans laquelle il faut se frayer un chemin á coups de revolver dans un entrepôt. Prenons plutôt directement le volant d'une superbe Merce-

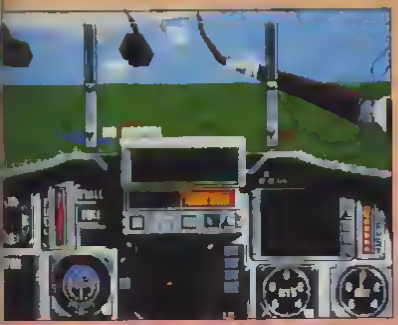
des pour stopper les camions des gangsters Les décors et les animations sont d'une fluidité exemplaire et l'action beaucoup plus prenente qu'un strip-teese de la Ciccolina (oui, je sais, ce n'est pas bien difficile !) Les déchets de la voyoucratie que vous coursez larguent au fur et à mesure sur la route des caisses - entre lesquelles la vôtre (de caisse) doit á tout prix slalomer si vous voulez éviter les urgences á l'hôpital Les deux séquences suivantes mettront á nouveau vos qualités de fantassin é l'épreuve Vous devrez vous débarrasser des gardes qui surveillent la luxueuse propriété du chef des trafiquants (c'est á croire que finalement, le crime paie !) puis libérer des otages avant qu'une bombe ne réduise les heux á l'état de squat Lorsque vous eurez épuisé vos trois vies, vous pourrez choisir de reprendre le jeu depuis le début, ou bien de rejouer seulement le demier tableau Grâce á cette option trés pratique, vous ne vous retaperez pas é chaque fois tous les tableaux du jeu Rien ne vous empêche par exemple de passer l'après-midi á foncer tête baissée dans les rues de Beverly á bord de votre charrette de luxe. The heat is on !

**Disquettee Tyne Soft pour ST. Egelement prévu pour Amiga, C64, CPC, PC, et Spectrum.** M L.

# FIGHTER BOMBER

**Que ceux qui ont toute leur vie rêvé d'être une hôtesse de l'air se lèvent... et se cassent ! Ce qu'il nous faut c'est un pilote dans l'avion ! Cattez mouvlettes, les rapaces de haut vol vont prendre leur essor...**

Non mais, c'est vrai ça ! Peut-on vraiment laisser la responsabilité d'un zingue à n'importe qui ? Surtout quand les joujoux se nomment F-15, Phantom ou Mig 27 et que ces enfoirés d'adversaires font de l'esbroufe dans des engins comme le Mig-31 ou le Mirage



2000. Tout ça pour dire que *Bomber*, c'est du sérieux. Encore une longueur de retard sur *Flight Simulator* 3 - mais on se rapproche. Niveau réalisme, c'est assez hallucinant, hein Marc ? Les décors pètent le feu du tonnerre de Dieu, jugez plutôt : suite à notre premier piqué sur les célèbres visages sculptés du mont Rushmore, toute la rédaction a commencé à souffrir du coccyx. Le pire, c'est encore ce qui est arrivé après le premier ravitaillement en vol, mais ça, je ne vous le décrirai pas.

Parole, je m'emballe ! Reprenons tout depuis le début et commençons donc par la présentation. Irréprochable, le graphisme possède en outre des richesses cachées : la séquence de sélection de l'appareil, notamment, confine au chef-d'œuvre. Du F-15 Strike Eagle à la carrure impressionnante au Mig-27, aussi profilé qu'efficace, toutes ces aériennes structures vous éclateront au visage en 3D, lancées dans une rotation valseuse et viennoise .. Cette sélection ne s'arrête pas à l'appareil que vous piloterez : vous disposez en plus - bonus parmi tant d'autres - de la possibilité de choisir (entre sept) le type d'avion que vous affronterez. D'un choix judicieux peut dépendre la durée de votre carrière de pilote.

Vous voilà fin prêt pour une première expérience de vol libre - fortement conseillée avant d'aborder la mission-suicide. Au menu de cette option : le survol du mont Rushmore ou de Rapid City, l'entraînement au décollage, à l'atterrissage, aux manœuvres

à haute altitude ou au bombardement et au ravitaillement en vol. Préparez-vous à une prise de tête monumentale avant de pouvoir évoluer les doigts dans le nez dans chacune de ces minimissions.

Il y aurait tellement d'autres choses à dire ! Les reconnaissances de terrain : géniales ; les impressions en vol : flippantes ; la rapidité : foudroyante - et les vues extérieures : géantes. Flight alarm !

**Deux disquettes Activision pour Atari ST, Amiga et PC.** **G.B.**

# GRYZOR

**Faut qu'ça saigne ! Météo détraquée, ciel couleur de raisiné et des petits Duurs qu'il faut hacher menu. Les joyeux bouchers ont le bonjour d'Arnold !**

Une fois de plus les petits eux Duurs ont envahi la Terre, qu'ils veulent conquérir en sabotant les quatre saisons. Ça ne se marchande pas et vous allez tirer à tout va sur les E.T., leurs robots, des portes blindées et des machines infernales. L'animation, qui s'était déjà révélée époustouflante dans la version CPC (qui fut un must en Europe) atteint ici des sommets sur lesquels vous allez évoluer comme un poisson dans la mer des origines, malgré les tableaux surchargés. L'absence de scrolling ne nuit absolument pas à la progression du jeu - les changements de tableaux sont doux comme des agneaux - et se trouve compensée par la profusion de terrains toujours renouvelés : jungle où se trouve enfouie la base des salamis de pain, plates-formes qui mènent à leurs chefs, couloirs dérobés où leur frénésie se fait hyperménaçante pour vos abattis. D'abord doté d'un misérable six-coups, vous acquerrez à la force de vos bras des bonus qui augmenteront la qualité et la puissance de feu de votre armement. Les graphismes, soutenus, sont typiquement MSX2 et Konami (cf *L'Oiseau de Feu*), et les bruitages, ébouriffants, vous feront songer à l'atmosphère qui règne dans les derniers bastions de la Résistance libanaise.

*Gryzor* appartient sans conteste possible au type de softs qui tirent les tripes jusqu'à la gorge déployée et les font redescendre lentement, puissamment. L'arcade ici ne laisse aucun répit aux mains, ébahit le regard et enchante l'oreille interne. Tout ce qui entoure le joueur devient alors accessoire et inutile : appels répétés du lutin de vos rêves, la belle-mère qui clamse, Sabrina dans votre lit, voire la sacro-sainte lecture de Micro News ! Une vraie "gryzorie".

**Cartouche mégarom SCC Konami pour MSX2.** **L.M.**

# RALLY CROSS CHALLENGE

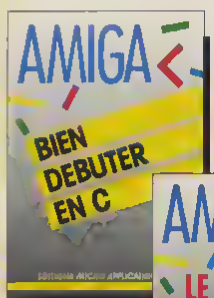
**Nicolae est en bas qui se défoule avec *Duck Hunt* (voir l'édito). Une sacrée gachette, mon Nicolae ! Il tire sur tout c'qui bouge.**

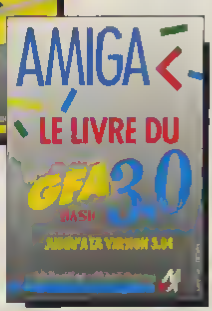
Le temps est au crachin et vous avez les mains moites sur le volant. Vous avez choisi parmi six paramètres de réglage, afin d'obtenir une extra-accélération, une meilleure adhérence etc. Sur les écrans apparaissent les noms de vos adversaires, appuyez sur "GO !", démarrez et faites gicler l'humus à la gueule des spectateurs imprudents. N'hésitez pas à torturer votre volant pour terminer parmi les trois premiers, car le dernier est à chaque fois éliminé. Des graphismes aux teintes automnales, le fait que les guimbardes peuvent se chevaucher ou se rentrer dedans sans jamais entraver votre progression rendent *Rally Cross* éminemment sympathique. Toutefois une certaine cadence en matière de jouabilité effraiera plus d'un mangeur de gadoue débutant mais. Quoi ? qu'est-ce qu'il y a encore ? Des émeutes, un procès ? J'voudrais bien voir ça ! Bon, j'vais quand même aller voir ce qui se passe. De toute façon j'risque rien, j'ai fait une sauvegarde et j'ai des vies infinies ! Comme on dit dans les Carpathes : "Les vampires ne meurent jamais."

**Disquette Anco pour Atari ST. Aussi sur Amiga, C64, Spectrum, CPC, compatibles PC.** **Elena Caeusescu**

# MICRO APPLICATION / AMIGA
# MEME COMBAT.

**BIEN DEBUTER EN C**
Avec cet ouvrage, analysez le C dans ses moindres détails : les pointeurs, les tableaux, les adresses .., et familiarisez vous avec l'éditeur et le compilateur, les différents types de fonctions . Mais aussi disposez de nombreux exemples commentés, de programmes standards (Lattice et Aztec), .. Réf ML 553 / 149 F




**LE LIVRE DU GFA BASIC 3.0**
Afin d'optimiser votre programmation, ce livre vous propose de nombreux exemples d'applications en GFA, des conseils précieux et vous détaille progressivement chaque instruction de ce langage : variables, entrées / sorties, graphisme, son. Réf. 562 / 149 F

**LA BIBLE DE L'AMIGA**
Ce véritable livre de référence, accessible à tous, vous présente point par point la structure interne de la machine, du Hardware aux routines de l'AmigaDOS. Profitez d'une multitude d'informations (dont certaines inédites) pour programmer en multi-tâche, détourner les interruptions ou gérer les entrées /sorties. Réf. 512 / 299 F

**LE LIVRE DU GRAPHISME**
Près de 800 pages d'informations précieuses et d'exemples de programmes dans tous les domaines d'applications : tracé d'objets, animation, programmes en Basic, C, ou Assembleur... Débutants ou spécialistes, cet ouvrage de référence vous accompagnera à votre rythme tout au long de vos créations Réf. 505 / 249 F

**LE GRAND LIVRE DE L'Amiga-BASIC**
Riche en exemples pratiques, cet ouvrage aborde simplement les sujets les plus complexes . création d'effets sonores et graphiques pour faire parler le synthétiseur vocal ou gérer le lecteur de disquettes Vous découvrirez également : les compilateurs AC/BASIC, HI SOFT, l'utilitaire Window, les systèmes en AmigaBasic, .. et bien plus encore. Réf. ML 504 / 249 F

techniques de programmation avec le CLI et AmigaBASIC, comment écrire votre programme de détection de virus et bien plus encore. Réf ML570 / 129 F. Réf ML670 / 229 F avec la disquette

**LE LIVRE DE LA MUSIQUE**
Découvrez tous les aspects de la création musicale sur Amiga, des notions fondamentales, aux éléments de la synthèse sonore, jusqu'à la gestion des circuits spécialisés Avec cet ouvrage, découlez les possibilités de reproduction sonore de l'Amiga et découvrez des informations fondamentales et inédites qui vous aideront à réaliser des applications musicales évoluées Réf ML 632 / 199 F avec la disquette

**TRUCS ET ASTUCES**
**Nouvelle édition entièrement réactualisée.**
Une foule d'astuces et de trucs inédits sur les nouvelles commandes de l'Amiga. Sachez comment gagner du temps en utilisant Amiga DOS et WorkBench 1.3, comment affiner et améliorer vos

**MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL. (1) 47 70 32 44**

| REF. | DESIGNATION | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| FRAIS D'ENVOI* | | |
| *20 F si commande inférieure à 250 F / 40 F recommandé | | TOTAL TTC |

Nom _____
Adresse _____
_____
Ville _____
Code postal | | | | | |
Date _____ Signature

☐ mandat ☐ chèque
à l'ordre de MICRO APPLICATION
date d'expiration _____

Distribution
Genève Micro Distributeur Tél. (022) 84 34 82
Bruxelles Easy Computing Tél. (02) 343 05 52

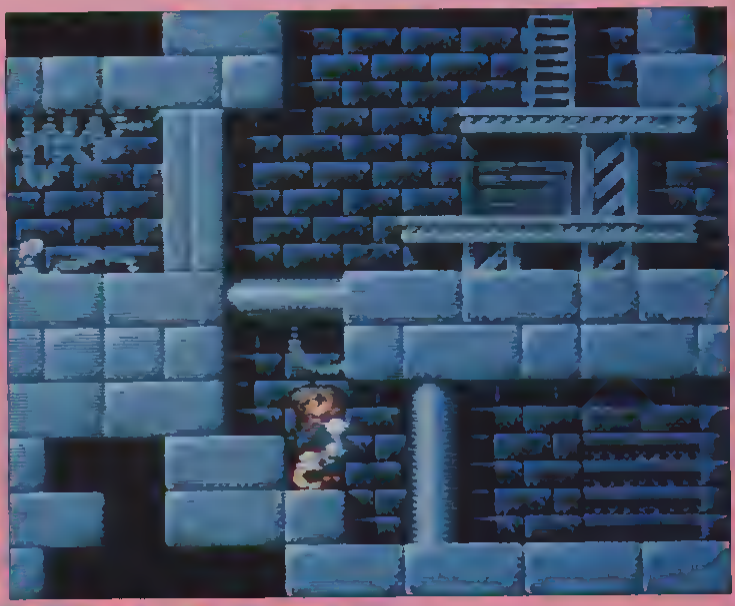
WILLDONE

**EDITIONS MICRO APPLICATION**

# SWITCH BLADE

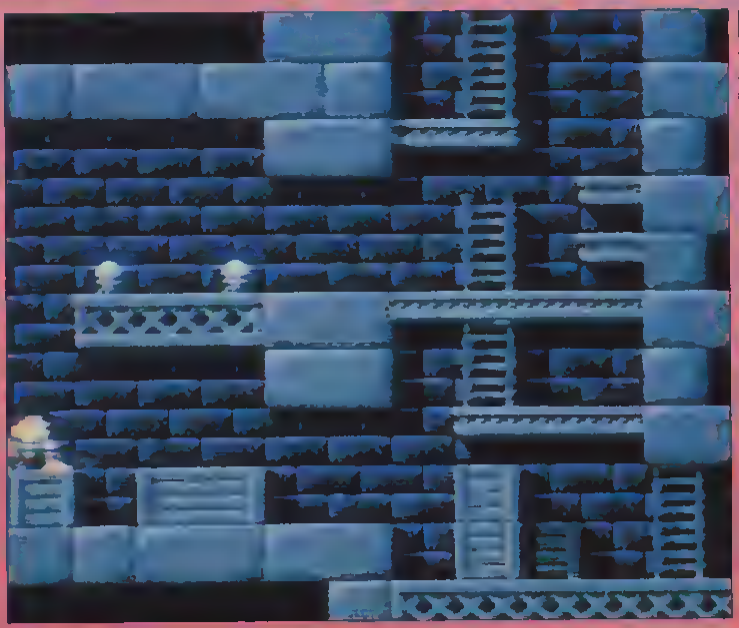
**Les accros en manque depuis la dernière plate-forme de *Rick Dangerous* vont enfin pouvoir se shooter au pixel 100 % pur, pas colombien - mais concocté par la même filière anglaise !**

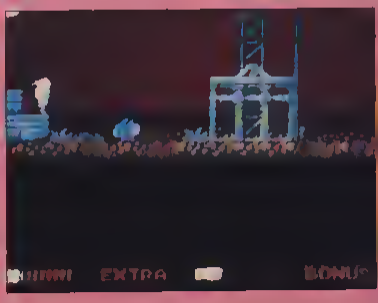
Vous incarnez cette fois un petit chevalier nippon à la recherche des seize fragments d'une épée ancestrale garante de la paix du royaume et de tout le tremblement.. Finalement, tout ça n'a pas grande importance, laissons tomber le scénario et sautons à pieds joints dans la démultiplication des gambettes ! Contrairement à *Rick*, où les salles se succédaient toujours dans le même ordre, il est ici possible d'emprunter à chaque fois plusieurs issues, ce qui vous oblige presque à faire un plan des souterrains que vous parcourez. Faites preuve de vigilance et de curiosité, cela vous épargnera de passer quinze fois devant le même tableau sans jamais découvrir qu'une des pierres scellées dans le mur recèle une potion revitalisante ! Pour accéder à certains objets situés en



hauteur, il vous faudra parfois prendre de l'élan et sauter depuis l'écran voisin. Le programme est bourré de trucs et d'astuces dans ce genre, que vous aurez plaisir à découvrir au fur et à mesure de votre progression. Un petit degré en dessous de *Rick Dangerous* (l'humour en moins, et une maniabilité discutable), mais des milliers de crans au-dessus du plus rabâché des jeux de guerre spatiale, *Switch Blade* comblera les fans du *Dangerous*, l'intrépide aventurier au sourire carnassier.

**Disquette Gremlin pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST.** **M.L.**





# SUPERCARS

**Amis du petit coup de frein hydraulique et du pied au plancher, go ahead ! Voici une course automobile où les coups les plus vicieux sont permis - surtout les plus vicieux !**

Abord du bolide modulable que vous venez d'acquérir à prix d'or chez l'escroc marchand de voitures d'occasion (pleonasme !), vous allez disputer avec acharnement des courses trépidantes sur un nombre incroyable de circuits (une dizaine par niveau). Selon votre position à l'arrivée, vous recevrez une certaine somme d'argent : courez aussitôt dépenser votre fortune au garage du coin, où une jeune caissière arbore la plus belle calandre de toutes les carrosseries exposées. Les rayons sont bien fournis, puisqu'on y trouve non seulement des pneus, de l'essence, des accélérateurs, mais aussi des missiles. Inutile d'essayer d'acheter la belle enregistreuse, même si celle-ci vous gratifie d'un sourire à faire fondre un iceberg - dirigez-vous plutôt vers la sortie et reprenez le volant pour une nouvelle survirée.

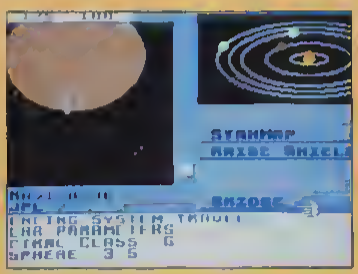
Avec votre équipement flambant neuf, vous devriez arracher la première place sans trop de difficultés, surtout si vous vous êtes muni des missiles qui vous débarrasseront allegro des concurrents les plus dangereux (on n'est jamais trop lâche). Après quelques victoires, vous pourrez passer au niveau suivant où vous rencontrerez des adversaires plus coriaces sur des pistes plus éprouvantes. Cette fois, plus question de foncer bêtement, il vous faudra éviter flaques d'huile, tas de sable et autres obstacles - tout en luttant pour la première place. Voilà donc une excellente réalisation aux graphismes et aux animations soignés - agrémentés en plus d'une musique entraînante. Seul inconvénient : pas moyen de jouer à deux. Mais *Supercars* demeure tout de même un excellent divertissement pour célibataires endurcis !

**Disquettes Gremlin pour Amiga. Egalement sur ST.** M.L

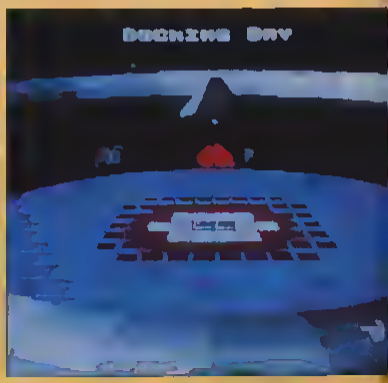
# STAR FLIGHT

**Espace, ratière de l'intini... 270 systèmes stellaires et 800 pienètes vous attendent, ô grand explorateur de la galaxie Ludik !**

L'Opération *Star Flight* marque le début d'une ére nouvelle pour les colons terrestres qui peuplent l'univers Aprés des décennies d'exploration intensive et de recherches méticuleuses, les savents de la planéte bleue ont découvert des traces d'activité humaine dans la zone chaude du sud Cette révélation va bouleverser l'équilibre du monde Bombardé chef de mission et propulsé dans un vaisseau spatial, vous embarquez aussitôt vers l'inconnu pour rapporter le maximum d'informations sur ces lointains territoires Vous devrez choisir votre équipage, armer votre cigare spatial et, comme les temps sont durs, commercer pour équiper plus puissamment votre rafiot galactique. Ces menus préparatifs réglés, la phase d'exploration commence "Capitaine, une baleine blanche droit devant !" Erreur - c'était un cargo des Velox ! Vaste sera votre mission et le temps vous manquera sûrement pour venir á bout des nchesses de ce logiciel volant non identifié.



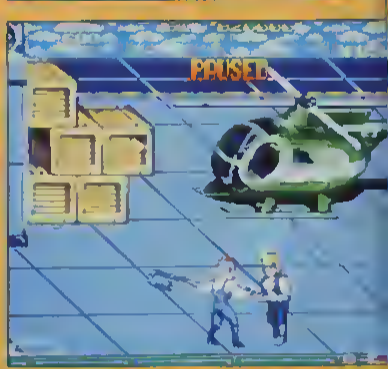
**Disquettes Bynary Systems pour Amiga. Existe également sur Atari ST et compatibles PC.** **J.-P.L.**



# DOUBLE DRAGON 2

**Un Dragon... Double et bien tassé ! Les frères Tapedur vont boire et trapper leurs 400 coups... Malheur aux veincus !**

Fans de castagne st de combats de rue, ne passez pas votre chemin : vous risqueriez de le regretter Ce jeu est á la réfection de portrait ce que Descartes est á la logique - un must indestructible Je ne vous ferai pas l'affront de raconter le scénario par le détail car vu le niveau de la chose dite, ça serait vite fait "Et que je te cogne ! Vlan ! Aargh !" De toute façon il n'y a pas á se casser la tête mais á éclater celles des ordures qui sont en face de vous. Les deux frères - Billy et Jimmy Lee - vont frter, main dans la main, une bande de dangereux rascals qui detiennent Marian. La version Amiga benéficie d'une réalisation cavalcadante, on se croirait devant un vrai jeu d'arcade - les graphismes et les bruitages tiennent du punching-ball en quatre dimensions ! Plus difficile que le premier épisode, cette suite va satisfaire les maniaques du joystick qui ne refusent jamais une bonne foire d'empoigne



**Disquettes Virgin Games pour Amiga. Existe également sur Atari ST, C64, compatibles PC et Spectrum.** **J.-P.L.**

# PARIS DAKAR 90

## Le JEU OFFICIEL du RALLYE

Thierry Sabine organisation

Dès le 31 janvier
ENTRAINEZ-VOUS
A PARIS-DAKAR 90
ET DONNEZ-NOUS
VOTRE MEILLEUR SCORE
AVANT LE 31 MARS PROCHAIN

GAGNEZ
UNE
PEUGEOT 205
GRAND CONCOURS
EUROPEEN

TILT TOMAHAWK

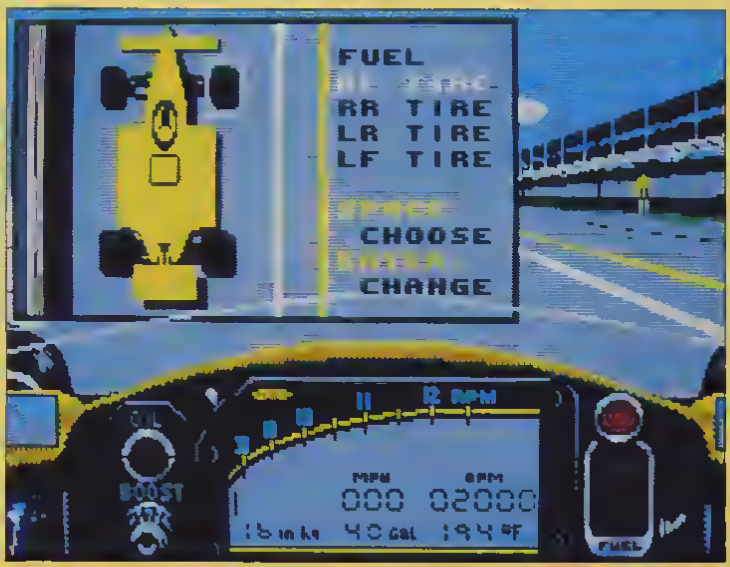
TOMAHAWK

# INDIANAPOLIS 500
## THE SIMULATION

**Des monstres de métal rugissants troublant la tranquillité du joli mois de mai : dans l'Indiana les pneus se polissent sur l'asphalte... jungle !**

Pour éviter tout faux départ, on vous pose immédiatement une petite question sur l'historique des 500 Miles (nom des pilotes, moyenne de la course et date de la victoire) - vous trouverez la réponse grâce aux photos qui se trouvent à la fin du manuel. Fort de ce savoir nouveau, vous endossez votre combinaison, mettez votre cagoule, vos gants et votre casque et sautez allègrement dans le bolide de votre choix (une Lola-Buick, une March-Costwotth ou une Penske-Chevrolet). Et c'est tout, pensez-vous dans votre for intérieur - espèce de conducteur du dimanche ! Avec une telle insouciance vous n'irez pas bien loin... Heureusement des options finement pensées vont faire de vous le roi des mécanos en général au nombre de huit, elles permettent de surveiller à tout moment la consommation de méthanol, de modifier l'inclinaison de vos ailerons, de choisir la nature de vos gommes, de corriger l'effet de décalage entre les roues avant et les roues arrière (en effet les monstres d'Indianapolis ne possèdent pas de différentiel) Après ça, vous trouverez du travail dans les stands - inévitablement ! D'autant que vous avez encore à régler la pression des pneus, à assurer la fiabilité de vos parechocs, à calculer la bonne adhérence au revêtement et enfin à jeter un œil - et le bon - sur le compte-tours... Devenir l'égal des Milton, des Donohue, des Fittipaldi sera alors à votre portée : avant de disputer les qualifications, vous aurez la possibilité de vous entraîner sans limitation pour finalement vous lancer dans le grand bain - la course-reine du Memorial Day... Et si malgré tout ça vous vous crashez mollement sur les tribunes, un "Instant Replay" se fera un plaisir d'exhiber la somme de vos erreurs de conduite !

Question sons et graphismes (en 3D surfaces pleines), il faudra que vous mettiez aussi la main à l'huile de vidange, en augmentant ou supprimant les décibels, en affinant la définition des images ou en introduisant de nouveaux éléments constitutifs (dans le décor, par exemple) - au moyen de l'option "Setup" contenue dans le menu principal... Un cercle vicieux de toute beauté où Steve Mac Queen aurait pu devenir Indy !



**Deux disquettes Electronics Arts pour PC et compatibles. Adaptation prévue sur Amiga et ST.** **J.-H.D.**

# SPACE HARRIER 2

**Monté sur un turbo avec ses 16 bits, le guerrier favori des salles d'arcade part à la castegne - il ne lui manque plus que la selle hydraulique...**

Si comme moi, vous vous demandez ce que peut bien vouloir dire le "harrier" du titre, allez faire un tour dans un bon dico d'anglais. Vous apprendrez ainsi que ce mot signifie pilleur, pillard ou busard - vous avez dit busard, Buzz ? Quel bazar ! En effet, à moins d'être un revageur débutant qui ignore tout de ses obligations professionnelles, on se demande pourquoi le héros du soft est venu se fourvoyer dans ces contrées hostiles. Car ici, le seul butin à récolter se résume à des coups de laser ou des hématomes dus à de violents chocs frontaux avec des poteaux, des colonnes, des rochers ou des vaisseaux ennemis bourrés à bloc d'extraterrestres gluants. Vous avez néanmoins la ressource d'explorer les quinze niveaux du jeu, qui ne dévoileront hélas pas la moindre trace du plus petit bien précieux, ni de la moindre femelle à violer. Ainsi meurent les mercenaires !

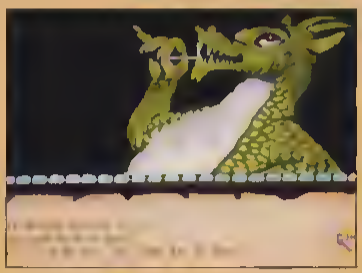
**Disquette Grandslam pour ST. Egalement prévu pour Amiga, C64 et CPC**

**M.L.**

# DUNGEON QUEST

**Le temps est assassin au royaume de l'Aventure. Par Belzébuth, qui piétine mes plates-bandes ? *Dungeon* vole !**

Voici le type tout craché de jeu d'aventure qui revira les nostalgiques de longues quêtes initiatiques dans des contrées imprégnées de magie. L'approche de ce type de logiciel demande une dose de concentration et de jugeote au-dessus de la moyenne, ainsi qu'une bonne connaissance de l'anglais. Si vous possédez ces deux éléments, pourquoi ne pas tenter le diable ? Le Moyen Age est le toile de fond de votre épopée : vous errez de forêts en châteaux à la recherche d'indices permettant de déjouer le complot des forces du Mal. Les différents déplacements s'effectuent à la souris en cliquant sur une rose des vents. En revanche, vous devrez taper au clavier les actions à entreprendre - ce qui se révèle un peu lassant à la longue. Les graphismes apparaissent très détaillés et les bruitages bien réalisés. Long, long est le chemin qui mène à la Connaissance...



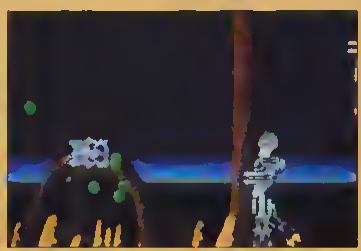
**Disquettes Gelnster Software pour Amige. Existe également eur Ateri ST.**

**J.-P.L.**

# ILYAD

**Sous le feu du laser, rien de nouveau. Mais ingrédients d'un bon shoot'em up + scénario original = bonne surprise !**

Le baron Arkhon, sinistre tyran, a réussi à imposer sa loi au monde grâce à une machine à voyager dans le Temps qui lui permet d'envoyer ses armées à la conquête d'époques passées. A la tête d'un petit groupe de rebelles, vous allez forcer l'entrée d'une de ses bases afin d'accéder à un module temporel. Vous partirez ensuite rétablir l'ordre à travers quatre époques (Création, Préhistoire, Antiquité et Moyen Age), puis prendrez d'assaut la forteresse du méchant afin de détruire le réacteur principal. Voilà un scénario plus original que la moyenne, et qui pour une fois intervient directement dans le jeu sans se contenter d'être un simple alibi. La réalisation, bien qu'ultraclassique (armes à collecter, scrolling horizontal, monstres de fin de niveau, etc.) est excellente. Mais le jeu bénéficie surtout d'une ambiance étrange due à la présence de décors plus kitschs qu'un épisode de *Chapeau melon et bottes de cuir*. Ah, la traversée d'un monde préhistorique jaune et mauve défendu par des plantes carnivores - j'en ris encore !



**Disquette Ubi Soft pour Amige. Disponible eur Ateri ST.**

**M.L.**

# Il y avait les jeux de tennis...

# WINGS OF FURY

**F6F Hellcat américains contre Zéro japonais au-dessus des îles du Pacifique - un choc titanesque qui vous rendra libre comme l'air !**

Selon le grade que vous aurez choisi (parmi sept), les missions qui vous seront confiées iront de l'attaque d'une petite île mal protégée à la destruction de bases entières défendues par des avions, des bunkers et des missiles sol/air. Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des shoot'em up, votre avion répond aux commandes de façon réaliste - c'est-à-dire avec un léger temps de réponse. Les premiers décollages et atterrissages sur le porte-avions finiront donc souvent au milieu des requins, mais vous apprendrez très vite à maîtriser ce setané coucou. Commencez tout d'abord par survoler votre objectif de très haut, cela vous permettra d'avoir une vue d'ensemble de la situation, tout en étant relativement hors de portée de la DCA nippone. Lorsque vous descendez bombarder les installations ennemies, n'hésitez pas à exterminer jusqu'au dernier des fantassins qui s'enfuient des ruines encore fumantes. En effet, si vous ne les arrêtez pas à temps, ces petits salopards réactiveront une des batteries de DCA que vous aviez détruites et vous trufferont de plomb. Vous ne pouvez de plus transporter qu'une quantité limitée de bombes et seulement d'un seul type. Cela vous oblige à de fréquents retours au porte-avions pour vous équiper en fonction de l'objectif à atteindre , prenez donc des bombes classiques pour détruire les installations au sol, des missiles à tête chercheuse contre les avions, ou des torpilles pour couler les bateaux. Il ne vous reste plus ensuite qu'à mettre au point votre mode d'attaque : au plus près du sol en arrosant tout ce qui bouge (pas très fin), le largage de bombes à haute altitude (sécurisant mais pas très précis) ou l'attaque en piqué (précise mais dangereuse). Un soft à ne pas rater, d'autant plus que pour une fois, le plaisir de jouer est le même sur toutes les machines, de l'Amstrad CPC à l'Amiga.

**Disquette Broderbund pour CPC, ST, Amiga et PC.** M.L.

# ANTAGO

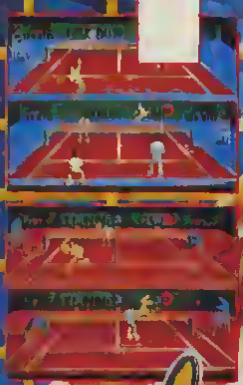
**L'éternel combat entre le Bien et le Mal continue ! Un duel au sommet entre Ange et Démon dans une mémorable partie de morpion machiavélique...**

Si vous connaissez le jeu de plateau *Abalone*, vous allez vous retrouver en terrain familier. En effet, les auteurs d'*Antago* se sont inspirés des principes de cet excellent jeu, dont le but est d'éjecter cinq boules adverses d'un plateau hexagonal. On remplace les boules blanches et noires par des boules nuageuses ou hérissées de pics, on met à la place des joueurs un diablotin rigolard et un ange souriant, on mélange le tout avec les règles du morpion (voir Micro News n°28), on agite - et voilà le travail ! Résultat : un soft original et bien ficelé. La version que nous avons testée ne comprenait pas encore la totalité des animations, aucun son, pas de mode de jeu contre l'ordinateur et pas de gestion des coups interdits.. A quand les tests de l'emballage ? Cependant le mode deux joueurs à lui seul suffit pour vous entraîner dans des parties passionnantes, à la complexité directement dépendante du niveau des adversaires.

**Disquette Art of Dreams pour Atari ST. Également prévu pour Amiga, PC et CPC.** M.L.

# ...maintenant, découvrez la 1ère double simulation !

# TENNIS Cup



DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC PRIX PUBLIC CONSEILLÉ DE 199 à 249 F SELON MACHINES

UN REALISME JAMAIS ATTEINT
—Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
—Un double écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1er plan.

TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRESENTS.
—Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
—Tous les effets : lift, coupé et plat.

TOUS LES TYPES DE JEU.
—simple, double, entraînement,
—match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
—1 ou 2 joueurs.
—durée d'un match paramétrable
—32 adversaires vraiment différents
—1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.

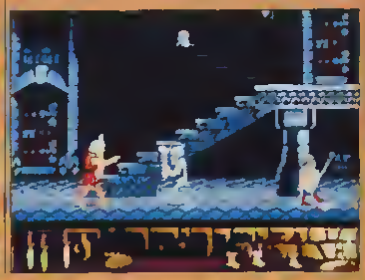
36 15 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner

LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

# FRED

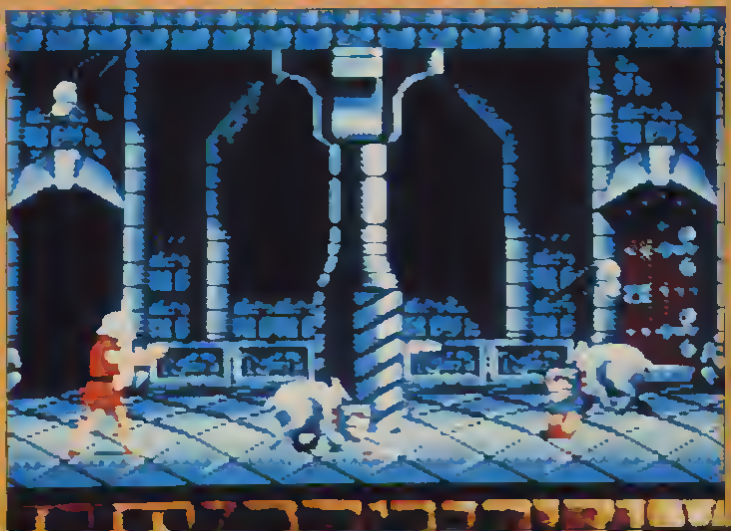
**Le courage ne se mesure pas à la taille. Un mauvais sort vous a réduit à l'état de Tom Pouce. Haut les nains !**

Mais qui est *Fred* ? Que lui est-il arrivé ? Où va-t-il ? Les réponses à ces angoissantes questions métaphysiques après notre écran de publicité "L'épée Durandal est votre meilleure amie, ne sortez pas sans elle" Merci à notre annonceur et reprenons le cours du récit Dans un monde imaginaire fleurant bon le Moyen Age, un noble et preux chevalier du nom de Fred s'est amouraché - comme tout héros qui se respecte - d'une belle pas piquée des hallebardes La luronne crache le feu d'une vénusté étincelante, ce qui explique la passion incontrôlable de notre ami un tant soit peu blindé Mais, plus fort en castagne qu'en amour, il ne s'aperçoit même pas que l'ignoble Ultimor, gnome hideux aux pouvoirs magiques, lorgne sur les appas de sa fiancée Pour parvenir à ses fins, le rase-mottes en chef réduit Fred à l'état de demi-portion - ce qui a pour conséquence immédiate de faire fuir sa dulcinée Revalant sa déconvenue et prenant son courage à une main (vu sa taille ça suffit largement), il se lance à la poursuite de l'infâme bourreau des cœurs. Voilà le scénario de cette course - notre amoureux transi devra surmonter mille et un périls pour retrouver sa forme physique et la tendre préférence de son égérie. *Fred* est réellement passionnant et superbement réalisé Des graphismes flamboyants vous mèneront dans plus de 50 tableaux différents. Pour ne rien gâter, l'humour vous attend comme le loup au coin du bois et la possibilité d'évoluer sur trois plans dissemblables renforce l'intérêt déjà immense de cette arcade/aventure, d'autant que les bruitages et la musique se sont mis au diapason du reste La première clef, indispensable pour passer les niveaux ou ouvrir les portes, gît à terre près d'un buisson situé tout à droite, dans la forêt A l'intérieur du château, tuez toutes les chauves-souris pour pouvoir pénétrer dans les salles. Une horde de squelettes belliqueux, des gardes hargneux et des clébards aux dents acérées, voilà quelques-uns des sinistres personnages qui peuplent cette épopée fantasmagorique et qui vous mèneront la vie dure. *Fred* on t'aime !



**Disquettes Ubi Soft pour Atari ST. Existe également sur Amiga et compatibles PC**

**J.-P.L.**



# IVANHOE

**Bien éloigné des raideurs compassées de la courgette humaine - Roger Moore -, notre Ivanhoé adolescent se rue avec un air décidé au cœur même de la prouesse... Sword and Sorcery !**

Etendard flottant au vent et la tête déjà pleine des charmes ensorcelants de Lady Rowena, le preux chevalier parcourt sur sa monture les mornes étendues du déshonneur. Accusé de forfaiture par des seigneurs jaloux, poursuivi par les Saxons, il ne peut plus compter que sur son fidèle écuyer pour l'assister dans son combat contre les moulins à vent... Gonflé de quatre vies renouvelables selon le nombre de points accumulés, Ivanhoé va en découdre (dans trois niveaux) avec des bandits de grand chemin, des souderds qui rôdent dans une ville, la nuit, après le passage du Guet, des archers lâchement cachés au milieu des feuillages ou derrière des volets de bois ; et enfin avec des Barbarasques qui naviguent sans vergogne aucune sur un bateau-pirate... A chaque changement de niveau (ou presque), pour fortifier son score et exercer sa dextérité dans le maniement de la lance, vous lui ferez disputer une sorte de fil rouge où il devra éperonner des écus volants, se garer de bizarres bombes à trajectoire rectiligne et contourner des obstacles. Il lui faudra également parer les attaques d'un chevalier sans armes parlantes et les sortilèges d'un charmeur de serpents. Comme vous le voyez, la tâche est lourde, et c'est sans ennui que vous reviendrez à tel ou tel tableau !

Les graphismes, détaillés et très convaincants, soutiennent la comparaison avec le trait des dessins animés de Walt Disney - l'atmosphère nocturne de la cité médiévale,

par exemple, est un pur joyau.. Leson vous rappellera la musique du film où sévissait notamment le fade Robert Taylor - entertainment and soul guaranteed ! Le héros si populaire de Walter Scott est admirablement servi par ce soft, ce qui poussera sans doute les plus aventureux à lire le célèbre bouquin.

**Disquette Ocean pour Atari ST. Egalement prévu aur Amiga.** **J.-H.D.**

# CHASE H.Q.

**Si vous êtes des fans de "Deux flics emis-amis", de "Trotsky & Putsch" et autres duos coureurs de brigands motorisés, vous allez vous régaler... Chargez *Chase H.Q.* et lancez votre châsse à tombeau ouvert !**

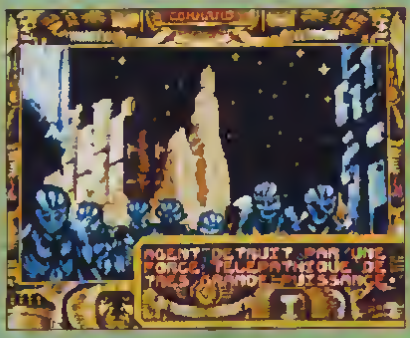
A peine le temps de finir votre "mega-royelbigdoublacheeseburger", confortablement installé sur le siège moelleux de votre Porsche, que votre coéquipier raccroche déjà le micro de la CB et démarre sur les chapeaux de quoi - de roues, bravo ! L'appel radio du QG signale un dangereux malfaiteur à bord d'une voiture de sport visiblement de race blanche. Tout en évitant autant que possible les autres conducteurs (que la notice nous présente comme "innocents, mais inaptes" - merci pour eux !), vous collez, sur l'autoroute, de toute la puissance de vos chevaux aux basques du fuyard. Le paysage défile à une allure effrayante mais la distance qui vous sépare de la Ferrari hors-la-loi diminue d'autant plus vite. Tant mieux, car vous n'avez que soixante secondes pour la rattraper. On vous accordera ensuite soixante autres secondes pour la forcer à stopper grâce au coup fameux de l'auto tamponneuse. Au bout de quelques collisions, les gangsters se rendront et vous n'aurez plus qu'à leur braquer un pistolet sur la tempe en leur hurlant aux oreilles "You're under arrest !", "Freeze !", "Make my day !" et même "Don't move, asshole !", ou toute autre phrase de circonstance. Vous l'aurez compris - et ne comptez pas sur nous pour vous épargner ce jeu de mots pénible - avec *Chase H.Q.*, les voyous vont avoir Chaud O O !

**Disquette Ocean pour Amiga, également prévu pour ST.** **M.L.**

# FINAL COMMAND

**C'est la chute finale, groupons-nous contre l'alien... Le Troisième Guerre mondiale sauvera le genre humain. Sidéralement stressant !**

La situation n'est pas désespérée mais presque _ Faut vous dire patron, qu'en ces temps à venir l'espèce humaine naviguait entre le meilleur et le pire Tout basculs par le torride aprés-midi d'un faune-jeton. Le crise étent à son peroxysme, les gouvernants vidérent l'abcès et per la méme occasion leur stock de bombes Fort heureusement, leur instinct de conservation les empêcha de déclencher l'holocauste nucléaire Cela permit aux parateplans de tous pays d'en prendre pour vingt ans de carnage Au bout du compte un tiers de la population se mit é ronger les pissenlits par la racine ! Mais un groupe de sevants désintéressés travaillait dans l'ombre et découvrit un nouveau moyen de voyager dans l'Espace Cette découverte capitale allait scelier le destin des Etats-Unis de la Terre , tout baignait dans une aura lénifiante lorsqu'un incident étrange survint eux aborde de la planéte Ipsoe 3 _ le vaisseau Centaure ne donnait plus signe de vie A vous d'aller sur piece découvrir ce qui se trame dans les ténébres de cette lointaine colonie Des graphismes étranges, tenant é la fois de l'atmosphére du roman gothique et des couleurs aveuglantes du space-opera, vont vous plonger dans un tourbillon événementiel . Sans temporisation, vous pénétrez dans la cabine de pilotage de l'engin et découvrez deux cadavres humains Promenez votre souris dans tous les coins, cliquez sur les différents éléments du décor et vous vous rendrez trés vite compte que le pilote a été tué par un tir laser des sbires de la Fédération Y eurait-il un traître permi l'équipega ? L'enquéte se révéle ardue vous devrez tout d'abord inspecter les lieux, retablir le courant et vous téléporter sur la planete mystérieuse afin d'y dementeler le complot des Horgants Attention, la radioactivité y est mortelle ! *Final Command*, captivant et bien réalisé, vous garantit de délicieuses angoisses qui grandiront au fur et é mesure de votre progression - le chemin des étoiles est pavé d'embûches et votre destin court sur le fil d'un rasoir à laser !



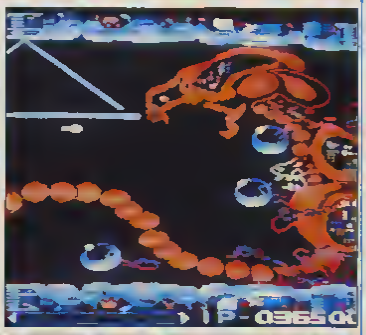
**Disquettes Ubi Soft pour Atari ST. Existe également sur Amiga.** **J.-P.L.**

# Les SOFTS Du MOIS

## R-TYPE

Voici le type même du shoot'em up qui avait déjà fait ses preuves sur les bornes d'arcade et les autres machines. C'est donc avec impatience qu'on l'attendait au tournant de la conversion sur MSX - dont on disait sous le manteau qu'elle engendrerait monts et merveilles.

Le scénario de *R-Type* se situe dans la droite lignée de celui de *Nemesis* - scrolling horizontal et armes optionnelles compris



Le décor et les aliens sont mis en valeur par des graphismes variés et hauts en couleur, ainsi qu'une animation relativement bonne (pour du MSX1).. Malgré une difficulté, on s'amuse bien, d'autant qu'après l'injuste "Game Over", vous avez la possibilité de poursuivre la partie - mais cette fois sans vos armes. En outre, nos amis aux yeux bridés ont vraiment mis le paquet !

*R-Type* est une triple mégarom, compatible MSX Music, la synthèse FM 8 voies se substituent alors au petit PSG trois voies (sur le MSX 2 ou avec le FM-PAC), ce qui constitue à l'évidence le gage d'une musique sensationnelle et de bruitages fabuleux ! Ce logiciel comblera donc les espérances les plus folles des MSXités

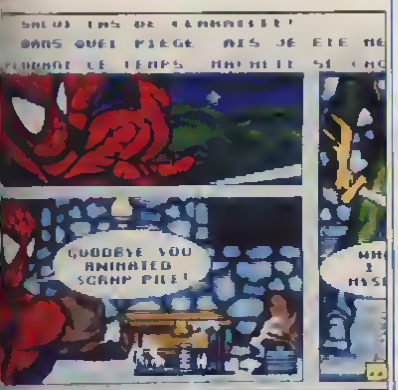
**Cartouche mégarom Irem Corp. pour MSX1/2.** **V.L.**

## LA REVANCHE DU DR.FATALIS !

Spiderman et Captain America réunis pour combattre l'ignoble docteur Fatalis qui menace de faire sauter New-York, voilà qui promet !

Malheureusement le tisseur de toile arachnéenne et l'homme aux oreilles ailées ré-

pondent avec retard à un système de commandes "merdique" (et je suis poli...) qui gâche tout le plaisir du jeu. Au cours d'une partie, vous dirigez l'un ou l'autre des personnages - chacun ayant l'emploi d'armes appropriées (bouclier tranchant ou toile gluante). Détail frustrant : l'aventure s'arrête dès qu'un des deux héros est tombé au champ d'honneur alors que, logiquement, son collègue devrait pouvoir prendre le relais. Reste quand même le plaisir de retrouver dans cette suite de combats entrecoupés de pages de BD des supervilains absolument délirants (Rhino, Boomerang ou Electro). Par ailleurs, le logiciel est livré avec une bande dessinée qui résume l'histoire et un coupon qui vous permet de




recevoir gratuitement un numéro du magazine *Strange*. Ça aide à faire passer la pilule...

**Disquette Empire pour Amiga. Egalement sur ST, CPC, C64, Spectrum et compatibles PC.** **M.L.**

# DRIVIN' FORCE

Si vous connaissiez déjà *Power Drift*, vous risquez d'être déçu par *Drivin' Force*. Le principe de la course ultrarapide sur une route façon "rondins de bois" a été intégralement repompé et quelques options ont simplement été ajoutées. Vous pouvez choisir de conduire un buggy, un camion, une moto, une sport prototype, une Formule 1 ou même un scooter des mers à l'occasion des séquences de bonus. Une vingtaine de circuits tordus défilent sous vos roues avec une rapidité telle qu'il est parfois impossible de dire où se trouve la route et si on la suit correctement. Le paysage, le circuit, et vos concurrents se réduisent à une infâme bouillie de pixels - d'autant plus répugnante que le sprite de votre véhicule s'inscrit au

contraire avec une étonnante finesse. Un signe qui ne trompe pas : les programmeurs, honteux, n'ont même pas osé mettre de pause - afin d'empêcher qu'un crétin de journaliste consciencieux ne prenne en photo leurs abominables graphismes forireux. Eh bien c'est raté ! On a décidé de déjouer cette ruse grossière en publiant un cliché totalement flou ! Micro News : le poids des mots, le choc des photos révélatrices !

**Disquette Digital Magic Software pour Amiga et Atari ST.** **M.L.**

# ASTATE

Le trésor des Templiers et la sale gueule du Baphomet ont fait rêver plus d'un prospecteur et la totalité des maniaques du délire occultiste. De Jacques de Molay à Pierre Barbet, les pactes avec le Diable ont mené un train d'enfer.

*Astate*, jeu de conception originale, nous entraîne à la recherche de la Statue de Theomorpha - dorée à l'or fin de l'initiation charlatanesque, Eldorado de l'imagination populaire confrontée à la dure loi des grands de ce monde. Des bottes de cinquante lieux traçant votre chemin d'une église à un castel, en passant par des forêts ombreuses et des cascades emblématiques. A chaque lieu correspond une mélodie divergente... Mieux armé que Jean-François Balmer dans la série télévisée sur Rennes-le-Château, vous disposez d'une pioche, d'un scannar, d'une poubelle et d'une main fortement préhensile qui s'emparera pour vous de l'équipement indispensable à la réussite (vases, pistolet, montre et clefs)... Le bouton droit de la souris commande la sélection, le bouton gauche la manipulation. Des graphismes opalescents et une charmante inventivité, stimulée semble-t-il par l'ouvrage semi-farfelu d'un nommé Michel Lefebvre, vous graveront malgré tout dans la cervelle quelques conjurations à l'usage des fous et des mal-prophétisants...

**Deux disquettes New Deal pour Amiga. Existe aussi sur Atari STE et ST.** **J.-H.D.**

# HYPERFORCE

Dans la raideur de la nuit, d'arcade en arcade, le désert croît... *Hyperforce*, le fou de pouvoir et de guerre, vous attend dans son repaire. Il n'aime que la provocation et les sueurs froides de la destruction aléatoire !

Comme dans une toile d'araignée, Cazcomie le droide a été insidieusement attiré au sein du sein de la créature monolithique et se voit arbitrairement confier pour challenge la libération du Pégasus doré et de son bébé - indûment détenus par le réseau complexe de lignes de force cité plus haut. Au mépris de celles-là, sous l'apparence d'une espèce de détecteur à gueule carrée, vous vous mettez à faire collecte de triangles rotatifs valant 500 points et de capsules jaune feu qui sont autant de clés pour accéder aux niveaux supérieurs du jeu. A partir de là, tout se gâche sensiblement : entre les bonus, les puzzle rounds, les énigmes et les 20 000 points qui vous autorisent à envisager une vie supplémentaire, l'attention se perd un peu et la comprenette se fait la malle. Et trente tableaux de difficulté ascendante vous guettent en plus derrière les fagots !

Le remède est simple : accrochez-vous et vous vous apercevrez très vite que la complication du premier abord ne résulte finalement que d'une accumulation de détails destinés à être compris petit à petit - ce qui garantit à *Hyperforce* une carrière bien étalée dans le temps, sur un bruitage martial et des graphismes ténébreux... Accordons à ce soft - livré de surcroît en compagnie d'un petit shoot'em up bien sympathique - le bénéfice de la route (on the road again.. ) et vaselinons ad hoc nos paumes surmenées.

**Deux disquettes Addictive pour Atari ST.**

**J.-H.D.**

# CONQUEROR

Tank attaque à midi ! "Tourelle à conducteur, gaffe aux obus, ça vole bas en cette saison." Vous vous êtes fourré dans un sale pétrin, votre équipage piétine sous les feux croisés d'un char ennemi et pas moyen de se planquer...

Immobilisé dans une mare de boue, votre dernière chenille serait-elle arrivée sous la forme d'un superinsecte chitineux russe ? Tirez le premier, sinon allez directement à la case cimetière et ne recevez pas les 20 000 pruneaux réglementaires. Cette simulation

de combat de chars reprend le principe de *Virus* : elle vous fournit une vue du terrain en 3D de type fractal. La ressemblance ne s'arrête pas là, car les couleurs sont identiques et la fluidité équivalente. Mais là cessent les points communs car ce logiciel ne démarre pas en trombe, malgré de nombreuses qualités dues à une réalisation technique irréprochable. Trois options vous sont offertes : arcade, stratégie et un condensé des deux. Seize chars différents n'attendent que vous pour tout bousiller - une carte d'état-major vous permettra de ne pas trop tourner en rond. Les amateurs purs et durs de simulation guerrière automobile y trouveront peut-être leur compte, les autres préféreront à coup sûr *Sherman M4* ou *Tank Platoon*.

**Disquette Reinbow Arts pour Atari ST. Existe également sur Amiga et compatibles PC.**

**J.-P.L.**

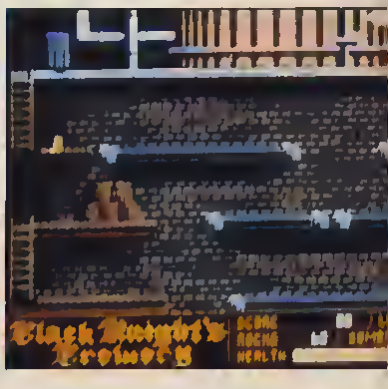
# BEYOND THE DARK CASTLE

Aucun parfum d'Arabie ne saurait effacer cette tache...", comme disait le grand Will par l'intermédiaire de Lady Macbeth...

"Prince Duncan decides his fate !", précise la notice. Mais le jouet du destin aura beau multiplier les efforts dans les recoins du Sombre Château, il ne pourra en rien améliorer la jouabilité du logiciel et sa propre dextérité. Avant d'épauler notre héros dans sa quête des Orbes Magiques - en somme rien de bien nouveau par rapport à *Dark Castle* -, choisissez l'option "Practice", qui permet de mener une reconnaissance au travers des treize tableaux qui constituent le parcours initiatique du courageux petit rouquin. L'aboutissement logique et souhaité de cette grande dégringolade (qu'il soit en chopper au-dessus de la forêt, dans la brassene où les futailles sentent bon la bière, ou au sommet du donjon en train de batailler ferme avec des créatures qui tiennent à la fois du mulot et du fennec miaulant - Duncan finit toujours par se casser la gueule !) est un ultime affrontement contre le Chevalier Noir... En désespoir de cause, élancez-vous noblement dans la prouesse sur fond de cause perdue !

**Disquettes Activision pour Amiga et C64. Existe aussi sur PC et compatibles.**

**J.-H.D.**



# Antago

## LE JEU DE STRATEGIE LE PLUS PRENANT JAMAIS REALISE !

ATARI ST

DISPONIBLE AMIGA
et ATARI ST-STE
PROCHAINEMENT PC
et Compatibles
AMSTRAD CPC

Distribution :
SFMI
Tél. 43.35.06.75

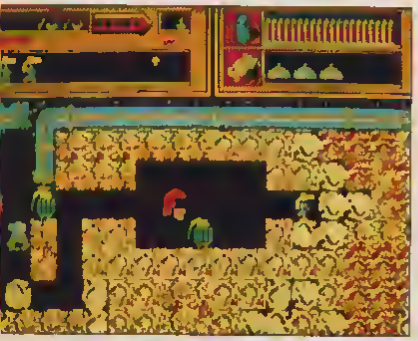
ART OF DREAMS
26 rue Lenain
de Tillemont
93100 Montreuil
sous Bois

# BLOW UP !

Le grandissime, le magnifique, l'incroyable, le démentiel Joe Kowalski est de retour. Ohé les viandés, vous avez compris ce que je viens de dire ? Vu vos trombines ébahies, j'imagine que vous ne savez même pas qui est ce héros des temps modernes. Tout commence un gars qui a débuté small mais a gravi tous les échelons de la célébrité à force de travail. Batmen et Indy vont changer de job la concurrence fait rage ! Notre aventurier, à force de se colleter avec des ennemis de tout poil, vient de se fourrer dans un traquenard sans nom. Au cœur d'un souterrain dédale, il part à la recherche d'un trésor. Comme de bien entendu, il devra se trayer un passage à travers des rochers et combattre des robots, des gardiens et autres monstruosités pas naturelles. Le diplômé en sciences inhumaines ne sort jamais sans sa pétoire - ce qui va lui permettre de se tailler la bonne route. Ce jeu, mélange un peu dissocié de *Boulder Dash* et de *Dig Dug* procure, sans atteindre vraiment à la valeur de ses illustres prédécesseurs, des heures et des heures de délassement ludique.

**Disquette Eurosoft pour compatibles PC.**

**J.-P.L.**

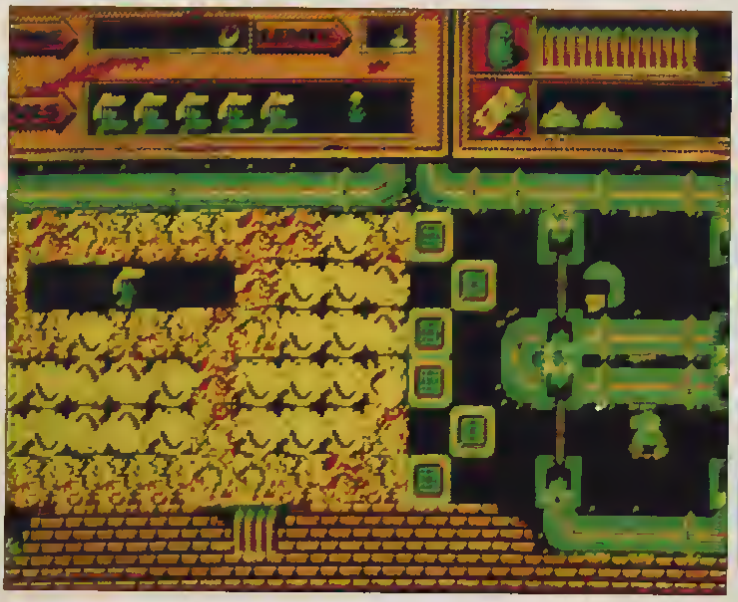


# VOCABULAIRE ET CREATIVITE

Bonjour les petits écoliers ! Si vos parents ont un compatible PC à la maison, soufflez-leur à l'oreille de vous offrir ce logiciel. Ils ne pourront pas vous le refuser, ce serait un crime de lèse-intelligence. Destiné aux 5 à 8 ans, ce soft est constitué de deux modules : *Métiers* et *Aubépine*. Le premier propose à l'enfant une série d'images correspondant à un métier. Il choisit une lettre, s'affiche alors un dessin représentant une profession. Avec I comme institutrice ou M comme marin, le petite tête blonde peut s'adonner à son sport favori : le coloriage. Les plus grands préféreront l'option puzzle, dans laquelle l'écran est découpé en huit parties à assembler dans le bon ordre. Pas trop difficile et à la portée du public auquel elle s'adresse. Dans la deuxième disquette, trois choix sont possibles : le livre d'images, le bric à brac ou Julie. Cette dernière rubrique est la plus originale car elle permet un entraînement à la mémoire visuelle par reconstitution de trois dessins montrés à l'écran. Un bon moyen de distraire ses petiots tout en leur apprenant les rudiments de notre langue.

**Disquettes Micro C pour compatibles PC.**

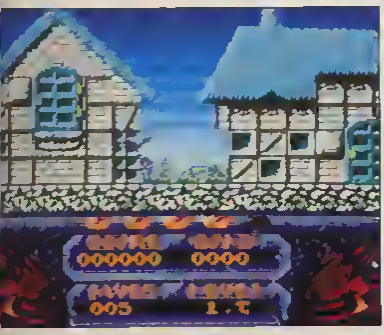
**J.-P.L.**



# THE SEVEN GATES OF JAMBALA

Pour vous qui avez la gueule totalement enprofenée, le monde magique de Jambala prépare ses sortilèges . Il va vous falloir faire preuve de courage et de ténacité car cette mission est des plus périlleuses. Imaginez un monde mystérieux où des alchimistes déments auraient développé leurs charmes tentaculaires. Un sor-

cier, chauva depuis longtemps, a brisé en sept morcifs la beguette magique et les a semés dans un labyrinthe Vous n'êtes encore qu'un novice péteux et pourtant votre vieux maître, désirant vous mettre á l'épreuve, vous envole les récupérer. Malheureusement, il se prend las pieds dans son incantation et vous voilé transporté séance tenente dans une contrée inconnue Vos premiers pas na sont pes trop catastrophiques, il vous suffit simplement de sauter au bon endroit et d'éviter quelques quadrupèdes au volume encombrant. Aprés avoir saisi une clef, vous pourrez pénétrer dans le dédale de Jambala Lá les



événements s'accélérent, monstres et piéges sont au rendez-vous - á vous de trouver le meilleur chemin Mais à vrai dire ce soft n'apporte rien de neuf graphiquement, ni du point de vue de l'aventure Alors, si vous aimez les jeux de plates-formes, je vous recommande plutôt *Twin World*

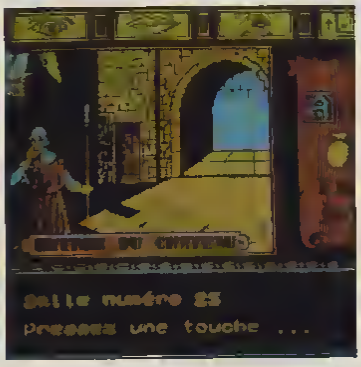
**Disquettes Grandslam pour Atari ST. Existe également aur Amiga et C64.**

**J.-P.L.**

# ALPHAKHOP

Nous sommes en 2006 aprés Jésus-Christ une épidémie dix fois plus virulente que le sida et le choléra réunis s'abat sur la planéte Terre, menaçant d'anéantir rapidement l'humenité tout antiére

Après d'épuisantes recherchss, les savents ne savent plus é quel saint se vouer Aussi accueillent-ils avec espoir les dires d'un historien de renom, convaincu que ce virus "Alpha" - dont la souche fut éradiquée grâce á un élixir aujourd'hui sorti de la mémoire des alchimistes - a déjá sévi au Moyen Age, faisant de nombreuses victimss. Seule solution pour sortir la Terre de cette pensde faire appel á vous, Xavier Mollevo, le plus grand théoricien de l'espace-temps du




moment Dans votre machine á remonter le temps, les éons sont égrenés au rythme inverse du sablier de Chronos et vous débarquez tout ahuri en 1463, date à laquelle s'était manifestée la précédente épidemie . Atterrissage difficile dans une rue pavée ! Pas d'erreur, l'engin a fonctionné Votre quéte de l'entidote peut enfin commencer au travers de décors pas plus enthousiasmants que les crapules qui s'y trouvent . Dommage que le scénario de ce jeu ne soit pas d'une onginalité et d'une qualité á toute épreuve, cela lui aurait valu une place toute chaude dans les Tops du mois !

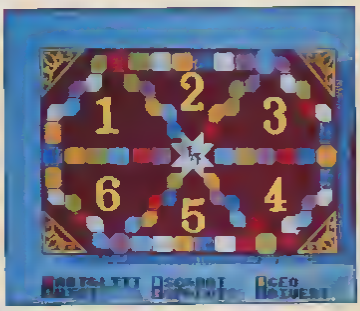
**Disquette Loricial pour Amstrad CPC.**

**G.B.**

# TRIVIAL PURSUIT

Res le boi de ces éditions multiples de *Trivial Pursuit* ! Una seule aurait largement suffi puisque la différence - si elle existe - ne se voit pas à l'œil nu . Ouais, je sais, les questions changent . et alors ? Est-ce suffisant pour foutre 150 balles dans un jeu ?

N'empéche que l'édition de Noël gît lé et




qu'il faut bien qu'on en cause D'autant que si ça peut vous faire taire des économies, on aura chaud au cœur Tout démarre trés mal dés la lecture de la notice où le jeu est décrit en ces termes reproduction fidéle du jeu de société classique nombreuses améliorations.. plus attractif Laissez-moi rire ! Non seulement le système, tel qu'il est conçu, ne présente aucun intérêt - l'ordinateur ne se trouve là que pour compter les points -, mais de plus, il faut étre un tantinet gonflé pour prétendre surpasser en qualité le jeu le plus vendu au monde . Demiére chose avant de conclure, le "Trivial Pursuit" - le vrai - ne comporte pas de fautes, lui (ou si peu), ce qui n'est pas le cas de cette pâle copie magnétique dans laquelle divers s'écrit avec

un t á la fin et où un menuet devient un minuet en G (comprenez en sol, but in english)

**Disquette Domark pour Amstrad CPC, C64 et Spectrum.** **G.B.**

# SIGMA 7

Incroyable : ce jeu ressemble presque trait pour trait é *Hate* sur ST (descendu en torche dans le numéro 26), mais il est beaucoup mieux ! L'animation ast plus rapide et les décors plus beaux que dans ce shoot'em up minable dont la vreie piece est

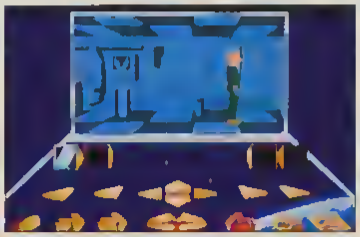
au fond des poubelles de Micro News. Tout comme dans l'horreur précitée, vous êtes tour à tour aux commandes d'un vaisseau spatial et d'un petit tank. L'action est présentée en fausse 3D et les sprites ennemis, bien que pas très fins, se déplacent rapidement. Le première étape ressemble fortement à *Zaxxon*, et la seconde à un *Pac-Man* dans lequel la petite boule gloutonne serait remplacée par un tank. La dernière partie du programme, quant à elle, ne ressemble à rien de connu dans ce monde. Il s'agit d'une sorte de puzzle spatial dont le mode de fonctionnement m'échappe encore. L'intérêt de ces trois phases étant rapidement épuisé, on se dit finalement que ce soft ne méritait qu'un seul joystick. Le deuxième ne sert en fait qu'à humilier encore plus *Hate*. Un Atari ridiculisé par un Amstrad : c'est pas pour vous mentir, mais j'en ris encore !

**Cassette Encore pour CPC, prévu également pour C64 et Spectrum.** **M.L.**

# TIME

La Terre ne tourne plus tout à fait rond en cette année 2047. Un cataclysme thermonucléaire à radiations variables a provoqué l'exode des Terriens vers la station spatiale Historat 1.

La surface de la planète n'est plus qu'un amas de cendres, mort et désolation régnent en despotes depuis la terrible guerre des Machines. Vous êtes l'agent Hunter, spécialiste d'histoire ancienne et vous embarquez pour cet ultime îlot de paix. Sitôt descendu de navette, vous êtes convoqué dans le bureau de vos supérieurs. Une hôtesse, après vous avoir souhaité une joyeuse orbite (?), vous indique la marche à suivre. Vous devrez récupérer des objets, vous plier aux formalités d'usage (surtout la



décontamination), avant de sauter dans les méandres du Temps pour sauver le patrimoine de l'humanité. Le personnage principal se déplace dans plus de 100 décors différents - cependant cette profusion ne peut contrebalancer l'insidieux ennui qu'engendre sa démarche monotone.

Ce soft aurait pu être un agréable passe-temps mais sa réalisation moyenne et ses graphismes peu attrayants ne provoquent pas l'engouement tant attendu. Tout fout le temps !

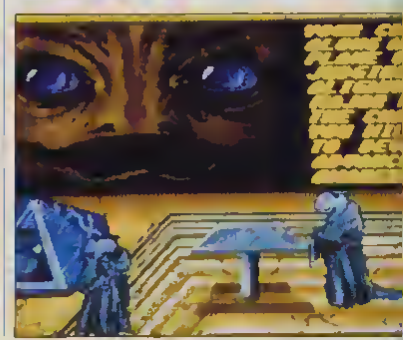
**Disquettee Empire pour Amiga. Existe également sur Atari ST et compatibles PC.** **J.-P.L.**

# STARBLAZE

Juvénile Tamsinian (une race extraterrestre proche de celle des méchants lézards de la série télé "V"), vous vous préparez à passer l'épreuve initiatique qui fera de vous un vrai guerrier. La tête de crapaud baveux de votre supérieur s'inscrit soudain dans l'espace de la grande salle

rituelle pour vous ordonner d'aller combattre les vaisseaux kragians dans l'espace. L'action se déroulera pour une fois en 3D, et il vous suffira de tirer sur tout ce qui bouge. Pas de lézard, cette mission est à la portée de votre cerveau reptilien... Encore que ! Vous devrez quand même faire un intense effort intellectuel pour comprendre que certains cubes remontent votre niveau d'énergie ou celui de vos boucliers - et que d'autres vous équipent de bombes imparables. Relativement lassant à la longue, ce shoot'em up qui sort des sentiers battus bénéficie tout de même d'un bon effet de perspective (votre vaisseau semble plonger à l'intérieur de l'écran). On regrettera que les images de fond ne soient pas elles aussi en relief, d'autant plus qu'elles se font terriblement désirer (il vous faudra jouer une bonne demi-heure avant d'apercevoir la première). Une curiosité à découvrir.

**Disquette Logotron pour Amiga. Egalement prévu sur ST.** **M.L.**



# les meilleurs logiciels...

**PACK LOGICIELS**
*American Dreams*
*European Dreams*
Convient pour
PC 5"1/4 - PC 3" 1/2.
AMIGA - ATARI ST.

disquette 4 titres **299 F**

**PACK LOGICIELS** *Les Futuristes + les Aventuriers*

Convient pour
**AMSTRAD**
8 titres
par cassette ou disquette

cassette AMSTRAD ou THOMSON **199 F**

Convient pour
**THOMSON**
4 titres
par cassette ou disquette

disquette AMSTRAD ou THOMSON **249 F**

# ...les nouveaux accessoires !

**MANETTE DE JEUX "TERMINATOR"**
Convient pour.
AMSTRAD CPC
AMIGA - ATARI ST
C 64 - C 128
THOMSON MO6,
TO8, TO9, TO9 +.

**59 F**

**PACK ACCESSOIRES**
comprenant :
– 1 manette avec 6 microswitch QUICK GUN TURBO 6 ;
– 1 boîte rangement accordéon,
– 10 disquettes SONY 3,5" DF-DD
Convient pour
ATARI ST - THOMSON
AMIGA

**249 F**

# CONFORAMA

DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS

PRIX VALABLES JUSQU'AU 28 FEV 1990

Rosie Zanette
mam'selle Rosie
... Auriez-vous, je vous prie, l'amabilité de vous dévêtir complètement...
toute nue.
Non... mais qu'est ce qui vous arrive docteur?
écoutez mademoiselle il n'y a pas à discuter vous vous déshabillez, c'est le règlement.
... À Poil
mais je rêve où vous en êtes là !?... vous vous sentez mal ?!
mais non ma petite chérie, tout va bien... à poil ! tout de suite... les Roberts... la foufoune... tout ça... à l'air... hop !
À Poil !
mais enfin qu'est-ce qui vous a pris Docteur ?
ben... je... je lui ai seulement proposé la visite médicale annuelle obligatoire
peut-être que j'ai pas eu la manière
Cucho trade marque
16

- DEPOT-VENTE
- MATERIELS

ET LOGICIELS D'OCCASION
TOUTES MARQUES

- PRIX CANONS
- NOUVEAUTES

TELEPHONEZ-NOUS !

JSI

SUPER PRIX, SUPER SERVICE
SUPER QUALITÉ
43.42.18.54

## MSX

**MSX2+**
**EN DEMONSTRATION**
**AU MAGASIN**
**-SUPERBES DEMOS-**
**DES NOUVEAUTES**

| | |
|---|---|
| • Game Collection N°2 (Disk) | 299 F |
| • R Type | 310 F |
| • Dragon Slayer IV (MSX2) | 290 F |
| • Quinple (MSX 2) | 310 F |
| • Xevious (MSX2) | 310 F |
| • Famicle Parodic (MSX 2) | NC |
| • Kontra (MSX2) | 395 F |
| • Fireball (MSX2) | 310 F |
| • Greatest Driver (MSX2) | 310 F |
| • Mr Ghost | 310 F |

**+ SUPER PROMO**

+ en quantité limitée 8020 - 8235 - 8250 - 8255

MSX Future

89 bis, rue de Charenton
75 012 Paris
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h M°Ledru Rollin
Gare de Lyon

## SEGA

Console SEGA + 2 poignées + Hang-On
990 F
**JEUX NOUS CONTACTER**
+ Reprise de jeux + occasions

## AMIGA

| | |
|---|---|
| • Amiga 500 + péritel + cadeau | PRIX CANON |
| • Extension mémoire A501 | 1 390 F |
| • Lecteur de disquettes 3 "/2 | 1 290 F |
| • Disque dur 20 méga | 5 190 F |

**LOGICIELS**

DES SUPERS JEUX DONT :
- Ivanhoé
- Hybris 2
- Incorruptible
- Space Ace

**UTILITAIRES**

| | |
|---|---|
| Deluxe Paint II | 695 F |
| Aégis Sonix | 470 F |
| Sculpt 3D | NC |

**NOUS CONTACTER**

## CONSOLE NEC

**NEC PC ENGINE : 1790 F**
**+ 1 Jeu**
**DEMONSTRATION PERMANENTE**

+ Nombreux Jeux dont
- Shinobi
- Knight Rider
- PC Kid
- R Type
- Bloody Wolf
- Vigilante
- Son Son II

## PERIPHERIQUES

| | |
|---|---|
| Moniteur couleur Philips 8832 (600x285) | 2 290 F |
| Moniteur couleur Philips 8801 (360x285) | 1 790F |
| Imprimante MPS 1230 mono | 1 550 F |
| Imprimante MPS 1500 couleur | 2 290 F |
| Disquettes 3 1/2 bte 10 disk | 95 F |
| Manette Quick Joy 3 | 139 F |
| Tir automatique, microswich | Promo |
| Manette Quick Joy 2 | 99 F |
| Quickjoy 6 microswich | 159 F |
| Tapis pour souris | 55 F |

**VOUS QUI VOULEZ VENDRE OU ACHETER D'OCCASION : PENSEZ JSI**

**CATALOGUE COMPLET GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE**
**DES OCCASIONS TOUTES MARQUES**

Dans la limite du stock disponible

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à J.S.I. - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - Tél. : 43.42.18.54

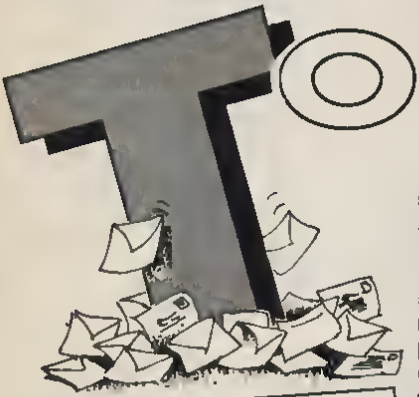
Nom .....
Prenom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tel. ..... Marque de l'ordinateur .....

Je vous commande le materiel suivant .....

Pour un prix de ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

Reglement par cheque ou mandat a l'ordre de J.S.I.
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptees en magasin - Cheques Micro News acceptes

ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION



# TOP SECRET

Ce mois-ci, c'est INFOGRAMES qui s'associe à Micro Newe pour offrir des jeux aux gagnants.

**En ce mois de février, nos lecteurs vont vivre une impitoyable concurrence entre *Les Voyageurs du Temps* et les derniers exploits d'*Indy*. Quant à savoir si les Cruchons sont plus dangereux que les soudards teloonée de la SS, nous leur laissons le soin d'en décider... De toute manière, pour rebâtir les pays dévastés, ils n'auront qu'à se rendre à *Sim City*, et la messe sera dite, par le charme souverain du *Drakkhen* ! Sans oublier la formule magique : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger." Ceux dont les envois sont courts doivent nous signaler quel ancien numéro de Micro News ils désirent recevoir ; les solutionneurs de fond doivent eux préciser dans quelle version ils souhaitent que le jeu leur soit adressé. Nous sélectionnerons en priorité les lettres rédigées lisiblement - manuscrites ou dactylographiées.**

## PC (ST, AMIGA)

### INDIANA JONES ET LA DERNIERE CROISADE (SUITE)

*(envoyé par Bernard Brust)*

**Retour dans le hall** Il y a deux entrées et un corridor. A partir de là, il est conseillé de dessiner un plan des différents corridors afin de s'y diriger plus facilement.

Par l'entrée du fond à gauche, Indy débouche sur des couloirs du premier étage. Sur la gauche, une porte sans intérêt. Faire avancer Indy. Sur la droite, nouveau corridor avec trois salles à droite et trois salles à gauche. Les salles de gauche ne présentent aucun intérêt, de même que la salle du fond à droite. La salle du milieu à droite est la cuisine. Dans la cheminée tourne un sanglier à la broche. Sur un côté de la pièce, un tonneau plein de bière. Passer dans la salle suivante, la première sur la droite. Là se trouve un soldat ivre. Dialogue :

Indy - Bonjour mon brave, comment allez-vous ?

Soldat - Mal, je n'ai plus de bière.

Indy - Puis-je vous en chercher un autre verre ?

Le soldat donne à Indy sa chope de bière vide. Retourner à la cuisine. Cliquer "utiliser" "chope avec" "robinet". La chope se remplit de bière. Aller vers la cheminée. Cliquer "utiliser" "chope avec" "charbons ardents". Le feu s'éteint. Cliquer "ramasser" "sanglier rôti". Remplir à nouveau la chope de bière. Sortir de la cuisine et revenir dans le hall du château. Prendre le corridor. Tout de suite un premier couloir où un soldat monte la garde. Se présenter à lui comme un agent de la Gestapo venu interroger le prisonnier et devant les doutes du garde, l'accuser de divulguer des secrets. A partir de ce moment-là, il sera neutralisé, mais seulement en le rencontrant avec les vêtements d'Indy. **Dans ce couloir**, trois pièces, deux à gauche, une à droite. Celle du fond à gauche est sans intérêt. La première à gauche est une grande salle avec sur la droite une cheminée, entourée de deux statues. A gauche de la cheminée, une armure qui aura son utilité par la suite. Aller vers la statue gauche et cliquer "pousser" "statue". Cela fait pivoter le fond de la cheminée qui livre un passage secret menant hors du château. Sortir de la pièce. Entrer dans la salle de droite du couloir. Il s'agit d'un vestiaire où se trouvent une tenue de domestique et un uniforme feldgrau d'officier allemand.

Cliquer "ramasser" "tenue de domestique". Pour le moment il est impossible de prendre l'uniforme protégé par un cadenas. Sortir du vestiaire. Revenir à l'entrée et se diriger vers la gauche. Le couloir oblique à gauche vers un escalier. Mais un soldat monte la garde. Dans le dialogue, Indy doit se faire passer pour un marchand de blousons de cuir venu là avec une autorisation. Il pourra alors proposer au garde de lui vendre un blouson, mais pas pour plus de 15 marks. Ce garde aussi est neutralisé en tenue d'Indy. Prendre l'escalier menant vers le deuxième étage. Sur la gauche, une porte, sans intérêt. Le couloir tourne à droite. Une autre porte, entrer. **Dans la pièce se trouve un coffre**. Cliquer "ouvrir" "coffre" et "regarder" "coffre". Celui-ci contient 50 marks dont Indy se saisit. Sortir par l'autre porte de cette salle. Il y a dans la pièce suivante un garde nazi qu'il faudra battre, mais il est coriace. Une fois qu'il l'aura estourbi, Indy prendra sur lui 20 marks. Ici, il est préférable qu'Indy enfile la tenue de domestique. Cliquer "utiliser" "tenue de domestique". Au fond de la pièce, une porte qui débouche sur une salle vide, sans intérêt. Marcher vers l'autre porte, en face de celle par où Indy est entré. Nouveau couloir. Se diriger vers le haut, où se trouve un couloir avec trois portes. Celle du milieu est fermée à clé et n'a aucun intérêt (on peut y accéder en passant par la fenêtre d'une autre pièce, mais cela ne sert à rien). Dans celle de gauche se trouve le système d'alarme du château, gardé par un garde intraitable et imbattable. Ne pas y aller pour l'instant. Marcher vers le salle de droite. Un soldat y monte la garde. Dans le dialogue, demander où se trouve la cuisine. Le garde répond

INFOGRAMES

de faire un rapport au chef et Indy doit lui demander où est celui-ci. Le garde lui dit de se débrouiller tout seul et est désormais inactif si Indy le croise en tenue de domestique. Passer dans la pièce suivante. C'est un passage. En sortir, nouveau couloir comportant une porte donnant sur une pièce vide sans intérêt. Attendre quelques instants, vers le bas on voit un garde passer. Attendre un peu, puis faire aller Indy vers le bas et prendre tout de suite le couloir qui descend sur la gauche. Il y a là une porte donnant sur une salle où se trouve un coffre. Cliquer "ouvrir" "coffre" et "regarder" "coffre". Dedans, il y a un uniforme. Cliquer "ramasser" "uniforme" et "regarder" "uniforme". Dans une poche, Indy trouve une clé. C'est celle qui ouvre le cadenas maintenant l'uniforme de l'officier de tout à l'heure. Retourner dans le vestiaire où Indy a trouvé la tenue de domestique, très prudemment, par le même chemin emprunté jusqu'ici (attention aux changements de tenue). Ne pas explorer de nouveaux couloirs pour l'instant. Revenu dans le vestiaire, cliquer "utiliser" "clé avec" "cadenas" et "ramasser" "uniforme d'officier". Remonter au deuxième étage et entrer dans la première salle vide pour passer l'uniforme en cliquant "utiliser" "uniforme d'officier". Explorer maintenant les autres couloirs. Continuer dans le couloir où Indy débouche en montant l'escalier.

**En bas se trouve un garde.** Dialogue. Inutile de discuter, cliquer "donner un objet" et "peinture". Le soldat va donner la peinture au colonel Vogel. Dialogue entre le soldat et le colonel. Celui-ci donne au soldat la combinaison d'un coffre-fort et l'écrit sur un laisser-passer qu'il place dans un classeur à gauche du bureau. Retour à Indy. Il se trouve dans un long corridor. Sur la gauche, deux portes, l'une au fond, l'autre à droite. Cette dernière n'a aucun intérêt. Aller vers la salle du fond. C'est l'entrepôt

des tableaux. Aller au fond de la pièce à l'extrême gauche. Il y a là une grande toile représentant la Joconde. Cliquer "pousser" "grande toile". Celle-ci s'efface pour découvrir la porte d'un coffre-fort. Sortir de la pièce et se diriger maintenant vers la salle où se trouve le système d'alarme. Chemin faisant, il y a d'autres portes, mais ne débouchant sur rien. Indy rencontre un garde. Avec lui le dialogue est difficile et le combat très incertain. Le mieux est d'essayer de le neutraliser par la ruse, mais ce n'est pas facile non plus.

**Après avoir passé ce garde,** aller sur la gauche, remonter et se diriger vers la salle du système d'alarme. Entrer. Un soldat se présente et a l'air content de voir du monde. Ne pas discuter, cliquer "donner un objet" et "Mein Kampf". Le soldat s'en va. Indy peut alors aller neutraliser le système d'alarme (cela ne sert à rien mais rapporte des points). Cliquer "utiliser" "chopa avec" "grille". Cela provoque un court-circuit dans l'appareil. Sortir de la pièce et retourner vers le garde du dernier dialogue. Indy passe maintenant sans problèmes s'il a réussi à dialoguer ou à le battre, sinon toujours employer la méthode du renard. Aller sur la droite. Vers le bas, un petit couloir, à gauche, un escalier menant au troisième étage. Dans le couloir, deux portes. Celle du fond ne présente aucun intérêt. Dans la première sur la gauche, Indy retrouvera une trousse de secours (cliquer "ramasser" "trousse de secours").

Monter maintenant à l'étage suivant. Un garde arrête Indy. Dans le dialogue, accuser le soldat d'avoir des vêtements négligés et malpropres, puis le traiter de bouffon qui entraîne une perte de temps. Désormais, ce soldat n'interviendra plus.

**Poursuivre le chemin quand le garde est neutralisé.** La première porte rencontrée est celle du bureau du colonel Vogel. Entrer et se diriger vers le gauche. Attention, le chien bloque le passage. Cliquer "donner" "sanglier rôti" "chien". Celui-ci va manger devant sa niche et ne s'occupe plus d'Indy. Aller vers le classeur et cliquer "ouvrir" "tiroir" et "regarder" "tiroir" puis "ramasser" "laisser-passer". Sur le classeur, il y a un trophée. Cliquer "ramasser" "trophée". Sortir du bureau. Retourner à la réserve aux tableaux. Devant le coffre-fort, cliquer "regarder" "laisser-passer", puis "ouvrir" "coffre-fort". Dedans, Indy retrouve la peinture qu'il avait donnée au garde. Tout cela ne sert à rien pour l'aventure (apparemment), mais permet de marquer des points. Remonter au troisième étage. La deuxième pièce après le bureau du colonel est sans intérêt, de même que celle qu'Indy rencontrerait vers le bas.

Aller donc à gauche. Mais là se tient Biff le nazi, véritable brute imbattable. Le seul moyen de passer est de retourner à la cuisine pour remplir le trophée de bière. Puis revenir vers Biff le nazi. Ne pas dialoguer. Cliquer "donner un objet" "trophée". Biff le nazi est alors ivre et Indy le bat sans aucun problème. Avant de continuer, il est préférable de reprendre des forces. Faire entrer Indy dans une pièce vide et cliquer "utiliser" "trousse de secours". Indy peut alors affronter d'autres adversaires. Repasser dans le couloir où était Biff le Nazi. Nouveaux corridors. Aller tout d'abord vers le bas. Un garde se trouve là. Cogner dessus. Dans le corridor, il y a trois portes et le couloir fait un coude à droite au fond du couloir. Ouvrir la porte de la pièce. Il s'y trouve un canapé, une table avec un chandelier dessus. Sur le chandelier, il y a une clé. Cliquer "ramasser" "clé". Revenir sur ses pas et se diriger vers le haut du corridor. Trois portes fermées à clé. Dans la première se trouve Henry. Cliquer "utiliser" "clé dans" "porte". Indy retrouve son père.

Dans la dernière pièce du fond du corridor, il y a un placard. Entrer dans la pièce en utilisant la clé, puis cliquer "ouvrir" "placard". A l'intérieur, Indy trouvera 75 marks.

**Après la libération de son père,** survenue du colonel Vogel qui les fait prisonniers et s'empare du journal du Graal. Surtout ne pas attaquer le colonel. Indy et Henry se retrouvent attachés sur une chaise dans la pièce du deuxième étage où il y a l'armure et la cheminée pivotante. Se libérer est assez simple. Cliquer "tirer" "chaise" autant de fois qu'il est nécessaire pour arriver près

INFOGRAMES

de l'armure. Cliquer alors "utiliser" "armure" La hallebarde tombe et tranche les liens qui attachaient les deux hommes. Ensuite se rendre vers le pilier gauche de la cheminée et cliquer "pousser" "statue". Le fond de la cheminée pivote et Indy et son pére peuvent sortir du château. Sur la droite se trouve une moto. Y aller et cliquer "utiliser" "moto". Les deux hommes se rendent alors á Berlin, mais doivent passer la frontiére. Il faut alors dialoguer ou se battre. Le bon dialogue semble être de se présenter comme agent secret en mission, aprés avoir dit que c'était une insulte de demander un laisser-passer.

**A Berlin**
Meeting de Hitler. Indy retrouve Elsa Schneider. Il lui reprend le journal du Graal, mais en portent, il tombe sur le Führer. Une seule solution, cliquer "donner un objet" "journal du Graal". Adolf le dédicace et le rend á Indy
Indy et Henry se rendent ensuite á l'aéroport On peut y lire plein de choses amusantes, mais qui ne semblent pas mener á la solution. En particulier, il ne semble pas utile d'acheter des billets pour prendre le Zeppelin, car Indy aura besoin d'argent par la suite. Toutefois, si on le fait, il y a quelques énigmes á résoudre dans le Zeppelin, mais qui ne sont pas utiles á la quête du Graal. Le plus simple est de prendre le bipian et de se servir du manuel pour le mettre en route. Sinon, on se retrouve dans le Zeppelin tout de méme et en mauvaise position si on n'a pas de billets (le steward qui contrôle les entrées a été médaillé olympique de boxe !!!). Dans l'avion, le but est de rester le plus longtemps possible en l'air avant de se faire descendre. Ainsi, on aura moins de postes de garde á franchir par la suite.

**Aprés le crash de l'avion**
Aprés la chute, l'avion est encastré dans une grange de ferme, semble-t-il. Indy sort de l'appareil. Aller vers la droite. Henry est couché sur le sol, assommé. Indy le réveille. Aller vers la droite. Deux voitures sont lá, une noire et une claire, prés de la grange. La noire a le réservoir vide. Aller donc vers la voiture claire et cliquer "ouvrir" "portiére", puis "marcher". Sur la route, Indy et Henry rencontreront plus ou moins de postes de garde (selon la durée préliminaire du vol). De maniére aléatoire dans les différentes parties, on passera soit en flattant les gardes, soit en les achetant ou en les battant au combat. Le problème est de jauger correctement ses adversaires. Pour cela, chaque joueur est livré á lui-méme. Il est donc recommandé de sauvegarder au moment du crash de l'avion. Une fois l'Allemagne traversée, Indy et son pére arrivent devant le temple d'Iskendrun.

**Dans le temple d'Iskendrun**
Devant le temple, á droite, une inscription. Cliquer "regarder" "inscription". Texte de l'inscription : "A partir d'ici, vous ne pouvez plus faire demi-tour" .. Cela signifie que l'on ne peut plus sauvegarder une fois entré dans le temple. Le faire donc ici. Ouvrir le journal du Graal. Il y est question de trois épreuves á subir pour arriver au Graal. Entrer dans le temple. Aller sur la droite. Là se trouvent Donovan et Elsa Schneider. Donovan tire sur Henry qui s'écroule, blessé. Le seul moyen de le sauver est de trouver le Graal. Indy va affronter les trois épreuves
**Première épreuve**, où Indy entre dans une grotte. Au premier plan á droite, six pierres arrondies. Regarder dans le journal de Henry le schéma correspondant, qui présente une croix tracée au sol derriére la sixiéme pierre. Placer ensuite le centre d'un curseur á environ un centimétre á droite de la sixiéme pierre. Cliquer. Indy vient se placer où devrait se trouver la croix du dessin et évite ainsi de se faire décapiter.
**Deuxiéme épreuve**, dans laquelle Indy arrive devant des dalles où sont gravées des lettres. S'affiche alors l'écran : "en .. Jéhoveh est épelé .. ". Il suffit de faire marcher Indy sur les dalles où figurent les lettres mentionnées dans la traduction de Jéhoveh dans la langue citée, sans se soucier de l'ordre et du nombre de lettres (on peut revenir en arriére).
**Troisiéme épreuve** enfin, Indy arrive au bord d'un précipice. Ne pas réfléchir, cliquer sur le bord opposé, devant l'entrée du tunnel et il franchit le précipice en marchant dans le vide.

Il débouche finalement dans une grotte où il est accueilli par un chevalier qui veille sur le Graal depuis 700 ans. A l'arriére-plan, une table avec dix récipients différents, dont l'un est le vrai Graal. Il faut choisir le bon, en se fondant sur les indications émessées au cours de l'aventure, en particulier dans les souterrains de Venise. Le vrai Graal n'est pas toujours le même selon les parties. Aprés avoir choisi, il faut vérifier qu'il s'agit du véritable Graal. Cliquer "utiliser" "Graal avec" "eau bénite" (celle-ci est dans un bassin á droite du chevalier). Si le choix a été bon, l'aventure est finie. Sinon : surprise, et il faut recommencer les trois épreuves !
Indy revient ensuite á l'entrée du temple et verse l'eau du Graal sur la blessure de son pére qui se reléve, définitivement guéri. Puis l'aventure se termine quasiment en roue libre, jusqu'au générique de fin avec l'annonce du score obtenu.

# AMIGA/ST

## LES VOYAGEURS DU TEMPS

*(envoyé par Michael El Baki)*

**Sur l'échafaudage**
Prendre le seau. Aller á gauche. Examiner l'échafaudage. Actionner le bouton rouge (vous montez). Aller á la fenêtre. Actionner fenêtre (vous entrez).

**Dans l'immeuble**
Sous le tapis, vous trouvez une petite clef. Actionner tapis pour prendre la clé. Prendre le sac en plastique dans la poubelle. Entrer dans les toilettes. Actionner placard puis prendre insecticide. Actionner porte WC et ramasser le drapeau par terre. Utiliser le seau d'eau sur l'évier (le seau se remplit). Retourner dans le hall puis utiliser le seau rempli sur la porte du fond. Aller á la porte de droite et l'actionner (votre patron surgit á cet instant et reçoit l'eau sur la tête). Entrer dans la pièce. Examiner tiroir. Prendre liasse de papier. Utilisar clef sur le deuxiéme placard du living en partant de la gauche. Examiner machine á écrire, elle vous donne un code : 40315. Examiner carte au mur, vous y remarquez un petit trou. Utiliser drapeau sur petit trou (cela déclenche l'ouverture d'un passage secret). Vous êtes maintenant dans une petite pièce dont le plafond descend rapidement. Examiner pavé numérique (un pavé numérique apparaît á l'écran). Actionner les cinq touches correspondantes au code (40315). Aussitôt le code entré, le plafond remonte. Passer à la salle suivante (une pièce contenant une machine ressemblant étrangement á une photocopieuse). Actionner le bouton vert. Utilser la liasse de papier sur l'ouverture. Attention, á partir de lá, tout doit se faire très vite. Actionner bouton rouge. Prendre les documents qui sortent de la machine (la salle s'éclaire de rouge et une alarme se déclenche). Dirigez-vous vers le rond lumineux dessiné sur le sol. Placez-vous au centre et... vous êtes téléporté.

**Au Moyen Age**
Vous êtes dans des marécages. Approchez-vous des moustiques (pas trop quand

INFOGRAMES

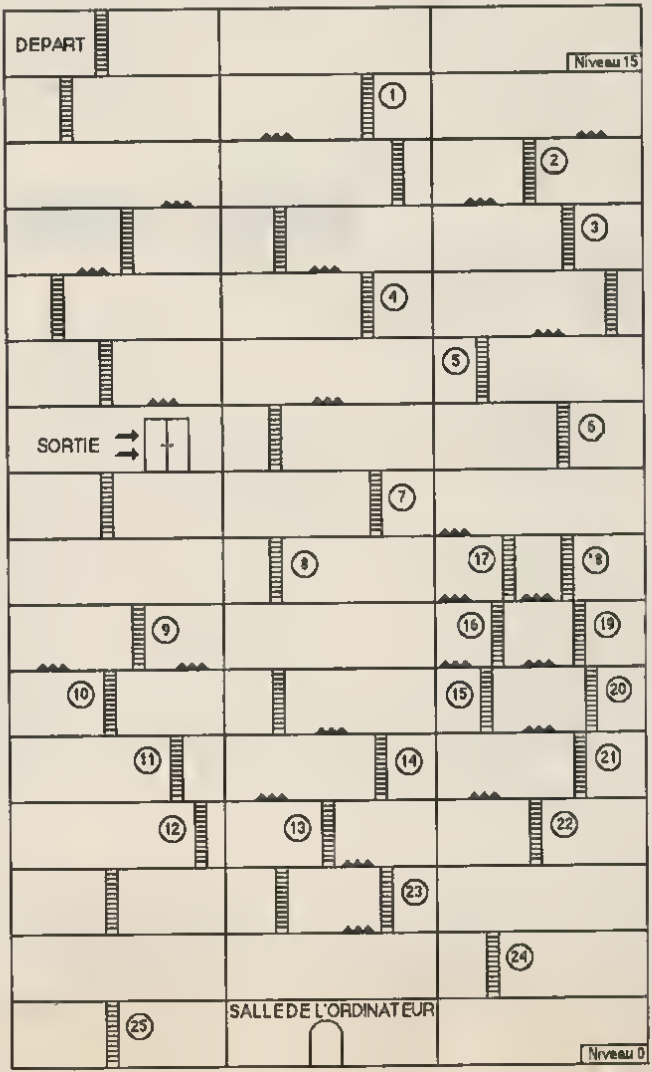
même) en marchant sur les bandes de terre. Utiliser la bombe insecticide et continuer à gauche. Examiner l'éclat. C'est un pendentif. Le prendre. Vous arrivez prés d'un lac dont les bords sont constitués de buissons. Un gros arbre trône à gauche. Examiner pied de l'arbre. Prendre corde. Utiliser corde sur branche d'arbre (vous montez vous installer confortablement). Patientez un peu et un homme vient se baigner. Il se déshabille et plonge dans l'eau. Vous descendez de l'arbre. Prendre tunique. Prendre pantalon (le héros va se changer). Aller à gauche. Vous remarquez le château et le garde à l'entrée. Utiliser pendentif sur garde (il vous dit de revenir plus tard). Passer derrière le chateau (prés des poulets). Vous entrez dans un bois. Actionner arbre. Examiner sol. Prendre piéce. Aller à l'auberge. Entrer. Utiliser piéce sur aubergiste. Ecouter. Aller au château. Présenter pendentif au garde (cette fois, il vous fait pénétrer dans le château où le maître de céans, un vieil homme décrépit vous fait part de ses problémes). En sortant du château, prendre lance du garde endormi. Retourner dans les bois (derriére le château). Utiliser lance sur tunique (dans les branches de l'arbre). Le héros revêt le costume d'un moine défroqué (comme quoi l'habit ne fait pas le moine). Aller au lac. Utiliser sac en plastique sur lac (le sac se remplit), puis revenir rapidement à l'écran du château. Ensuite se diriger vers le bas de l'écran qui disparaît pour céder la place à une vue sur un monastére dont l'accès est gardé par un loup. Approchez-vous du loup jusqu'au milieu du pont. Lorsqu'il grogne, utilisez sac rempli sur loup. Surprise, il s'agit d'un robot que l'eau fait littéralement exploser.

**Dans le monastére**

Des moines tournent en rond. Suivez le sens de leur ronde en ne marchant que sur les bordures bleues sous peine d'être traité d'hérétique avant d'être battu à mort. Dirigez-vous vers la porte la plus à droite. Actionner porte. Le père supérieur vous demande à boire. Vous ressortez et allez vers la porte la plus à gauche. Actionner porte. Prendre coupe. Vous ressortez et allez vers la porte du fond. Actionner porte. Dans un tonneau, il y a du vin. Utiliser coupe sur tonneau plein. Vous ressortez et retournez vers la porte la plus à droite. Actionner porte. Utiliser coupe sur pére supérieur (il tombe ivre mort). Examiner père supéneur. Prendre télécommande. Utilisez télécommande sur meuble. Le meuble s'ouvre et vous y trouvez une carte magnétique. Prendre carte magnétique. Retourner à la cave (porte du fond). Monter sur l'échelle. Utiliser télécommande sur tonneau (un passage secret apparaît). Pénétrez dans le passage secret. Vous vous retrouvez dans la salle où se trouve la jeune fille à délivrer. Placez-vous derriére le caisson. Examiner le caisson où se trouve enfermée la jeune fille (vous trouvez une capsule de gaz). Prendre capsule. Placez-vous devant la console. Utiliser carte magnétique sur lecteur de carte. Elle est délivrée et vous téléporte aussitôt au château. Aprés quelques dialogues, vous vous retrouvez seul dans le futur, en 4315.

**Dans le futur**

Vous vous trouvez dans un paysage de ruines et de décombres. Examinez les décombres à droite de l'écran, vous y trouvez un chalumeau. Prendre chalumeau. Passez à l'écran de droite. Un nouveau décor de ruines vous y attend. Aller au centre de l'écran et examiner les décombres qui comportent une tache blanche. Examiner tache blanche (vous trouvez une boîte de fusibles). Prendre boîte de fusibles. Placez-vous au milieu de l'écran et actionnez décombres (il y a une plaque d'égout). Actionner plaque d'égout. Vous entrez dans les égouts où votre personnage se déplace tout seul. Lorsqu'il parvient à la hauteur d'un robinet, arrêtez sa progression. Utiliser le chalumeau sur le robinet (le




Légende
▲▲ passage infranchissable
Emprunter les echelles dans l'ordre numérique

chalumeau se remplit). Continuez à avancer jusqu'à rencontrer un monstre qui attaque une femme et un enfant. Utiliser chalumeau plein sur immonde bête. Les deux personnes dont vous êtes le sauveur vous ouvrent un passage. Vous êtes devant une porte. Utilisez la lance sur la caméra qui se trouve au dessus de la porte. Cette dernière s'ouvre et vous pénétrez dans une station de métro. Allez à gauche, prés du distributeur de journaux. Examiner le récupérateur de monnaie (vous y trouvez une pièce). Utiliser pièce sur fente à monnaie (rien ne se passe). Examiner à nouveau le récupérateur (la pièce s'y trouve). Utiliser pièce sur fente à monnaie, cette fois-ci, vous avez un journal. Prendre journal. Ouand la rame de métro arrive, montez dedans. Elle vous emmène au navi-port. Descendre et sortir de l'écran par le bas. Se rendre pres de la boîte à fusibles accrochée au mur. Remplacer les fusibles usagés par les vôtres et remonter. Le garde qui était devant la porte d'accès aux vaisseaux regarde maintenant la télé qui remarche grâce aux nouveaux fusibles que vous avez installé. Pénétrez dans le vaisseau. Une fois parti, attendre. Vous serez attaqué par un vaisseau crughon et emprisonné. Vous vous réveillez dans une cellule. Utiliser la clef sur grille d'aération pour l'ouvrir. Utiliser capsule de gaz sur conduit d'aération. Utiliser journal sur tube d'aération. Les Crughons sont asphixiés. La porte s'ouvre. Vous êtes dans la cabine de pilotage où reposent les Crughons morts. Un vaisseau terrien approche et vous reconduit sur Terre. Vous êtes jugé par le conseil suprême qui vous prend pour un Crughon. Vous êtes condamné à mort et in extremis, la jeune fille que vous avez sauvé des Crughons du Moyen Age (Lo Ann) vous sort du pétrin en expliquant qui vous êtes. Mais il reste une troisième bombe à détruire .. Vous êtes téléporté avec la jeune fille au crétacé.

**Au crétacé**

Rejoindre Lo Ann qui vous équipe d'un pistolaser. Sortir par la gauche de l'écran. Vous êtes devant un vaisseau crughon et vous vous faites repérer. Laissez le bouton de la souris appuyé et tirez en priorité sur les Crughons au milieu de l'écran, entourés d'un cadre rouge marqué "Danger". Lorsque le chef traverse l'écran sur une plateforme, efforcez-vous de le faire passer de vie à trépas avant de finir les autres. Lo Ann est blessée. Examinez-la plusieurs fois, vous trouvez une pilule d'invisibilité et un pendentif qu'il faut utiliser sur elle pour la ramener à son époque. Le personnage avance vers le vaisseau. Examiner le Crughon. Vous trouvez sur lui une carte magnétique. Vous entrez dans le vaisseau. Utiliser carte sur le lecteur à droite de la porte. Dirigez-vous vers le caisson. Actionner le caisson (le caisson s'ouvre). Prendre le vêtement. Utiliser le vêtement sur la caméra. Vous entrez dans le caisson en cliquant dessus. Actionner caisson. Vous voilà à nouveau parti pour un voyage vers l'inconnu qui aboutit dans la base des Crughons.

**La base des Crughons**

Utiliser pilule sur héros (il devient invisible mais pas pour longtemps, alors pas une minute à perdre). Placez-vous derrière la porte et laissez entrer les deux Crughons qui arrivent. Sortir sans toucher les Crughons et se cacher derrière les caisses situées à gauche au premier plan. Actionner la caisse et entrer dans l'ouverture, puis passer par la porte. Vous êtes dans un labyrinthe et vous avez six minutes pour tout faire : aller jusqu'au niveau zéro (voir plan) et pénétrer dans la salle de l'ordinateur. Là, utiliser carte magnétique sur console. Il ne vous reste que peu de temps pour aller vers la sortie. Bonne chance !

# NEC

## SONSON 2

*(envoyé par Raphaël Eshaghpour)*

Dans ce jeu, pour utiliser la magie, il feut se mettre en pause puis bouger la manette pour sélectionner les sorts désirés. Et pour tuer les têtes volantes, il faut lancer une bombe sous elles et elles livreront souvent des fraises ou des citrons. L'homme des cavernes sur son nuage est destructible mais il lui faut beaucoup de coups et chaque fois que l'on vous propose d'acheter un nuage, il faudra le prendre. Si vous avez le gant tapez dans les murs pour dénicher de la magie, de l'énergie ou des fruits. Les magies conseillées sont celles de l'éclair, des boules qui tournent autour du héros et les bombes. Pour tuer les chevaliers du bâton sans perdre de l'énergie, il faut se placer juste à l'endroit où ils ne peuvent pas vous toucher et leur envoyer votre bâton dans la figure. Il faut toujours acheter de nouveaux bâtons plus puissants.

## VIGILANTE

*(idem)*

Pour buter le boss facilement : au premier niveau, c'est un gros barbu, si vous avez le nunchaku faites-lui perdre l'équilibre - il reculera à ce moment-là. Collez-lui un saut chassé en pleine poire, il tombera à terre, agenouillez-vous, faites-lui tourner le nunchaku sur la figure et il crèvera. Si vous ne l'avez pas, faites la même chose, mais alors il se relèvera. Le deuxième chef sera éclaté à coups de pied et de poing. Le troisième, faites-lui gicler son arme puis donnez un coup de poing et sautez puis répétez ce mouvement. Pour le quatrième, même mouvement.. Le dernier a un point faible : pour l'atteindre, il vous faudra faire un saut et le frapper. Enfin un dernier truc : vous pouvez parer les balles avec le nunchaku.

## TALE OF MONSTER PATH

*(idem)*

Au début vous pouvez jouer avec une grenouille et gagner dix mille francs - allez tuer le chef. Attention il peut vous prendre tout votre argent ! Au deuxième niveau, entrez dans le megasin et achetez les boulets de riz. Au troisième, économisez 30 000 F et à un moment vous serez dans l'eau : là mettez la manette en bas, vous vous retrouverez sous l'eau ; nagez jusqu'à l'autre rive, sortez de l'eau mais faites attention aux bouffe-fric. Aprés, replongez et descendez sans arrêt, une tortue vous proposera de lui donner 30 000 F pour une surprise : balancez-les, elle vous emménera chez une princesse. Tout à coup tout s'assombrit, une musique retentit, des lumières bougent et sous vos yeux ébahis la princesse commence un strip-tease ! Le spectacle terminé, elle vous donne une boîte. Ne l'ouvrez pas sinon vous deviendriez un vieillard.

INFOGRAMES

# C 64

## LICENCE TO KILL

*(envoyé par Olivier Droesbeke)*

POKE 8448, 173 . POKE11565, 173- Vies infinies
POKE14730, 173 : POKE15185, 173
POKE36581, 189 - Temps infinis
POKE11559, 173 POKE11544, 0- Energie infinie
POKE12494, 173
POKE 13591, 173 - Munitions infinies

## NAVY MOVES

*(idem)*

Partie n°1 POKE 5851, 173 : SYS 3584
Le code de la seconde partie est 2277.

# MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 16 (1) 43.29.40.04

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

**IMPORTATEUR**
**DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL**

## MONITEURS

Moniteur Philips couleur ... 1 990F
Couleur ... 2 690F
Monochrome ... 990F

## MANETTES DE JEUX

Quickjoy 122 tir automatique ... 99F
Pour jeux de sport : Hyper shot 99F

## CARTOUCHES MSX à 230F

Bosconian, Dig Dug, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, Knightmare, Nemesis 2, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, , The Goonies, Eggerland Mistery 2, Soccer, Kung Fu 2 F1 Spirit

## DISQUETTES

Disquettes 3 1/2 SF ... 140F
Disquettes 3 1/2 MF / 2DD (boîte de 10) ... 190F
Boîte rangement 5 1/4 - 3 1/2 ... 75F

## IMPRIMANTES

Philips NMS 1431 ... 2 690F

| | |
|---|---|
| Super Laydock : 2 méga ... 345F | Scramble Formation : 2 mega MSX2 ... 260F |
| Rastan Saga : 2 méga M5X2 ... 345F | Topple Zip mégarom ... 290F |
| Druid : mégarom M5X2 ... 290F | Nemesis 3 MSX1/MSX2 ... 345F |
| King's Valley 2 : M5X1/MSX2 ... 290F | |

## CARTOUCHES à 149F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Time Pilot

## CARTOUCHES à 99F

Backgammon, Raid on Bungeling Bay

## CARTOUCHES à 190F

Athletic Land, Hole in One Pro, Hyper Sport 1, Twin Bee, Sky jaguar, Space Camp, Super Cobra, Yie Ar Kung Fu.

## CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 ... 230F
Hole In One Special ... 230F
Metal Gear ... 290F
Vampire Killer ... 290F
U5AS ... 290F

## CARTOUCHES à 79F

Pig Mock, Mr Ching, Step Up, Mue, Fruit Search

## CARTOUCHES à 290F

Dragon Buster MSX 2.

## PROMO SEGA

### JEUX à 250 F

Ghostbusters, Alex Kidd, Wanted, World Soccer

### JEUX à 290 F

American Pro Foot, American Basebell, Tennis Ace, Cloud Master, Casino Games, Wonder Boy 3, Rastan Saga, Rampage, Vigilante...

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :
**MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS**

| Quantité | Référence | Prix unitaire | Prix total |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| Frais de port* : | | Total | |

Nom ...
Prénom ...
Adresse ...
... Tél ...
Votre ordinateur ...

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

# SEGA

## WONDERBOY IN MONSTER-LAND

*(envoyé par Robert Stenger)*

**Quelques conseils**
Certains arbres et nuages cachent des pièces d'or. Sur les toits des Fortune-Teller's Rooms, des Bosses et des magasins on trouve également des pièces d'or. Buvez de temps en temps un verre ou deux pour remonter votre énergie. Evitez de prendre ou d'acheter des bombes et des tomedos, ils vous pénaliseront pendant le combat avec le dragon. Chaque fois que vous le pourrez, achetez des Thunder Flashes et des Fireballs (gardez-les pour le combat avec le dragon).

**Round 1 et 3**
Aucune difficulté.

**Round 2**
Achetez le bouclier (40 Gold). Dans la grotte, sur une des plates-formes au-dessus de la lave se trouve un Fortune-Teller. Il vous donnera une lettre pour Catherine. Tuez le King Vampire et prenez l'épée. Achetez les bottes (80 Gold).

**Round 4**
Achetez l'armure (150 Gold) et montez au second étage. Tuez le rat. Catherine se trouve dans la pièce cachée à côté du magasin de boucliers. Elle vous donnera une flûte en échange de la lettre. Tuez le Boss et descendez dans la rivière à droite. Quand vous en ressortirez, retournez tuer le Boss . vous aurez une surprise.

**Round 5**
Dans le souterrain à côté du troisième Madman se trouve une pièce cachee. Tuez le gorille et prenez l'épée. Dans le Mandesert buvez deux verres d'Ale. Le barman vous remettra une lettre pour sa fiancée Betty.

**Round 6**
Prenez la sortie du haut, allez à droite et tuez l'anaconda. Descendez et tuez les serpents et le rat. A l'ouest se trouve une porte cachée. Achetez l'armure (360 Gold). Descendez et allez à gauche, buvez deux verres d'Ale et Betty vous donnera la solution de l'énigme du Sphinx. Descendez et allez à droite.

**Round 7**
Dans l'avant-dernière maison, tuez le Coin Collector et prenez l'épée. Dans la dernière maison se trouve un Fortune-Teller. Revenez á l'ouest et prenez la plate-forme pour les nuages. Tuez le Boss puis allez à droite et montez l'échelle (grâce à la flûte vous aurez accès au château situé é droite). Explorez-le, vous recevrez le Star Charm. Retournez tuer le Boss.

**Round 8**
Allez à droite et ne descendez pas dans le souterrain. Dans la deuxième maison, montez et allez à droite. Il y a une porte cachée, tuez le Wizard. Sur une des plates-formes au-dessus de la lave dans la grotte se trouve le Boss Area. Tuez-le avec l'épée ou utilisez les Thunder Flashes ou Fireballs. Achetez les chaussures (180 Gold).

**Round 9**
Dans la grotte, descendez 5 fois, il y a une plate-forme au centre et un fantôme. Derrière la plate-forme il y a un Boss, tuez-le et prenez la clef.

**Round 10**
Certaines plates-formes cachent des portes. Achetez l'armure (540 Gold).

**Round 11**
Descendez dans la mer puis allez immédiatement à gauche vers le magasin. Achetez les Thunder Flashes et rentrez une deuxiéme fois dans le magasin. Vous trouverez le Cattish, il vous donnera l'Emblem, échangez-le contre le Rubby avant d'entrer dans le labynnthe. Plusieurs portes sont cachées derrière le mur extérieur du labyrinthe.

**Round 12**
Pour suivre le chemin du labyrinthe, allez à droite et prenez la sortie du bas. Allez à droite, puis descendez, allez immédiatement à droite. Allez é droite et descendez. Allez encore à droite, prenez le chemin de gauche. Descendez et allez immèdiatement à droite. Redescendez à droite et allez encore è droite. Vous arriverez devant une plate-forme mobile (sautez rapidement d'une plate-forme à l'autre pour accéder le plus haut possible à la deuxième partie du labyrinthe). Allez à gauche et prenez la sortie du haut. Allez à gauche et descendez. Allez immédiatement à droite. Descendez et laissez-vous tomber jusqu'au fond. Allez à droite et descendez, laissez-vous tomber jusqu'au fond puis continuez votre chemin en allant à gauche. Vous êtes enfin dans le repaire du dragon. Pour le tuer, utilisez les Thunder Flashes et les Fireballs (le Rubby vous aidera). Pour détruire son squelette utilisez tous les Thunder Flashes et Fireballs que vous avez sur vous. Si le dragon ne meurt pas, utilisez votre èpée en visant la tête.

**JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS**

# NINTENDO

## TOP GUN

*(envoyé par Christophe Guinard)*

**Mission 1 :**
C'est la plus facile. Au dèpart, prenez les missiles Lévrier (Hound). Ensuite, au combat ! Pour l'atterrissage comme le dit la notice, il faut avoir une altitude de 200 m et 288 km/h de vitesse. Mais ce n'est pas à 10 km/h près.

**Mission 2 :**
Prenez les missiles Tigre (Tiger). Une fois le dècollage effectuè, plongez vers le bas. Comme cela vous éviterez tous les avions qui virevoltent au-dessus de vous. Pour les sous-marins et les petites vedettes, quelques ratales suffiront - quant aux croiseurs, èvitez-les. Enfin quand vous verrez sur le radar "1st Target" vous serez à la fin de la mission 2. Dès que vous apercevrez le porte-avions Minsk, tirez quatre missiles et vous voilà dèbarrassé du bâtiment. Pour l'atterrissage, faire comme dans Mission 1.

**Mission 3 :**
Attention, vous entrez en zone dangereuse. Choisir les missiles Tiger et dès que vous avez pris de l'altitude, descendez comme dans le niveau 2. Economisez les missiles pour détruire la forteresse ennemie. Ensuite agissez comme dans les précédentes missions pour l'atterrissage.

**Mission 4 :**
Très difficile : éliminez tout de suite les avions maraudeurs ou gare aux missiles à tête chercheuse. Bonne chance !

## GUN SMOKE

*(envoyé par Eric Charlier)*

**Premier stage : Bandit Bill - rifle 10 000 $**
Faites donc quelques tours pour admirer le paysage et surtout pour accumuler 100 000 $, ce qui vous permettra d'acheter toutes les armes et d'avoir 50 000 $ pour la route.
Tirez sur le premier ensemble de trois tonneaux à droite, vous aurez un "pow" qui èlimine les ennemis se trouvant sur l'écran. Au sixième tonneau à droite après le "pow", vous obtiendrez un cheval. Après le

deuxième ensemble de trois tonneaux à gauche vous verrez un tonneau isolé à droite, détruisez-le, prenez l'objet, ensuite tirez au-dessus de l'objet que vous avez pris et apparaîtra la précieuse affiche. Après avoir passé les deux tonneaux de gauche, tirez sur le coin de la maison et vous pourrez prendre une étoile qui vous rendra invulnérable pour un court instant. Le prochain tonneau à droite que vous rencontrerez sera une vie suivie d'un tonneau à gauche ou se trouve un "pow". Pour battre le chef, utilisez votre arme normale.

**Deuxième etage : Cutter Boomerang- rifle 12 000 $**
Au troisième tonneau à droite vous aurez une vie. Au milieu en tirant une étoile apparaîtra, abattez le quatrième tonneau à gauche, prenez l'objet, tirez au-dessus et vous obtiendrez l'affiche. Au premier magasin à gauche, achetez un cheval, le prochain tonneau à gauche que vous rencontrerez sera un "pow". Pour battre le chef, gardez votre arme normale, tirez sur les ennemis qui apparaissent à l'écran et tirez sur le chef quand la zone est dégagée et qu'il a lancé ses boomerangs.

**Troisième stage : Devil Hawk - rifle 25 000 $**
Au troisième tonneau à gauche vous aurez un "pow" suivi d'une vie au prochain tonneau à droite. Le tonneau suivant à gauche sera une étoile. Au premier magasin à droite achetez un cheval et armez-vous du shoot gun. Après le magasin à gauche, détruisez le premier tonneau à gauche, prenez la tête, tirez ensuite à côté de celle-ci à gauche et apparaîtra l'affiche. Les prochains tonneaux à droite que vous rencontrerez dissimulent une vie. Pour le chef, armez-vous d'une machine-gun. Eliminez d'abord les ennemis qui apparaissent à l'écran, évitez son tir et fusillez-le avant qu'il ne se déplace.

**Quatrième stage : Ninja Dorte - rifle 20 000 $**
Au cinquième tonneau à gauche vous aurez une étoile. Au premier magasin à droite, achetez un cheval et armez-vous du shoot gun. Les deux prochains tonneaux à droite que vous rencontrerez dissimulent une vie suivie d'un groupe de trois tonneaux où se trouve un "pow". Abattez les deux prochains tonneaux à gauche, prenez les objets, tirez ensuite sur la pierre à côté des objets que vous avez pris et l'affiche apparaîtra. Pour le chef, armez-vous de la smart bomb, tuez les ennemis qui apparaissent à l'écran et quand celui-ci est dégagé, le ninja apparaît - faites-lui sa fête.

**Cinquième étage : Fatmen Joe - rifle 20 000 $**
Au troisième tonneau, vous aurez une étoile. Au septième tonneau à gauche une vie, au premier magasin à gauche achetez un cheval et armez-vous du shoot gun. Au tonneau suivant à gauche vous aurez un "pow". Abattez les deux prochains tonneaux à droite, prenez les objets. Tirez du côté droit des objets que vous avez pris et l'affiche apparaîtra. Pour le chef, armez-vous du machine-gun, abattez les ennemis qui apparaissent à l'écran. Méfiez-vous de ses déplacements rapides et de ses bombes.

**Sixième etage : Wingate - rifle 30 000 $**
Pour passer ce stage il faut être très prudent et se méfier des tireurs qui se trouvent dans les maisons. Au troisième tonneau à gauche vous aurez une étoile. Au septième tonneau à gauche une vie, au premier magasin à gauche, achetez un cheval et armez-vous du shoot gun. Le tonneau à gauche que vous rencontrerez ensuite dissimule un "pow". Abattez les deux tonneaux qui suivent et restez au milieu de l'écran, vous verrez un tumulus constitué de pierres, tirez au milieu et l'affiche apparaîtra. Pour le chef, armez-vous du magnum - abattez les ennemis qui apparaissent à l'écran. Ne restez jamais à la même place (après l'avoir abattu vous serez certainement joyeux en disant "super, je l'ai fini" - erreur, ne lâchez pas votre manette car vous serez surpris de voir qu'il revient à nouveau). Après l'avoir refroidi une deuxième fois, vous pourrez admirer la sublime fin de votre cow-boy solitaire.

**JEUX OFFERTS PAR BANDAI - NINTENDO**

SEGA
Méga Drive
16 Bits
2490F

NEC
PC Engine
+ Wonder Boy
1790F

TOUS ACCESSOIRES ET JEUX

Location et échange de cartouche avec la Base Carte

et aussi
AMSTRAD
ATARI
COMMODORE
Nintendo
etc...

BASE 4
La micro facile

ANGLET-BAYONNE-PAU-TARBES

**REVENDEURS BIENVENUS...**

Centre commercial BAB 2
**59.52.92.83**
43, av J.L. Laporte 64600 ANGLET
**59.52.47.51**
57, bd Lacaussade 65000 TARBES
**62.51.36.13**
11, rue Samonzet 64000 PAU
**59.83.78.78**

# LA PAGE DECHIREE PAR LIDWINE

GHOUNA ! PAR LE RÊVE DE LA TERRE, QUE VIENS-TU FAIRE ICI ... JE SUIS EN GARDANCE JUSQU'À LA FIN !..
DENLOH ! VITE, J'AI ENVIE DE TOI !...
VICTOIRE TABHANC ! NOUS LES AVONS REPOUSSÉS ! VICT... TABHANE !!!...
..LÀ ?!.. MAIS ES-TU FOLLE PETITE SOTTE ?!.. SI ON NOUS SURPRENAIT...
..HÉ ! HÉ ! LES FLÈCHES SONT PARTICULIÈREMENT MORTELLES CES TEMPS-CI ! ..HIN.. HIN. LES HOMMES VIENT REDEVENIR ET, ET LE TEMPS PRESSE... IL ME FAUT ENCORE TE RÉVÉLER CE QUE TU IGNORES. ALORS ÉCOUTE-MOI, SANS M'INTERROMPRE ELDON !..
.. NOUS SURPRENDRE ?! PENSES TU, GRAND CHOUILLON ! ILS SONT TOUS LÀ, TÊTE EN L'AIR... ALORS QUE MOI, EN L'AIR, J'IMAGINE BIEN AUTRE CHOSE ..
..TU NE DOIS PAS DIRE ÇA GHOUNA ! MAIS ?!... QU'EST-CE QUE TU ME ... HUUUUUU, MRRR ...
MMMH... MOI, ÇA M'EXCITE TOUTES CES LUMIÈRES ...
ACCEPTE GRANDE TERRE DOULOUREUSE, COMME FERMENT DE TA GUÉRISON, L'HUMBLE MÉDICATION QU'EST L'UNITÉ RETROUVÉE DE TOUS TES ENFANTS, CROIS EN NOUS QUI TE SERVONS
..VOILÀ ELDON, TU SAIS L'ESSENTIEL, À PRÉSENT.. ACCOMPLIS MA DERNIÈRE VOLONTÉ... PRENDS CETTE FIOLE... C'EST SON ESSENCE QUI ME CONSUMERA.. OUI.. CAR MALGRÉ LA LOI, J'AI DÉCIDÉ DE NE PLUS REDEVENIR... JE VEUX QU'OZ REPRENNE MA VIEILLE VIE ..
QUE VIBRE TA CHAIR, NOUS EN SOMMES L'HUMUS, QUE RESPIRE TON RÊVE, NOUS EN SOMMES L'ÉTHER, QUE BRÛLE TON ESPRIT NOUS EN SOMMES LE SOUFRE, QUE COULE TON SANG, NOUS EN SOMMES LA LAVE..
...NE FAIS PAS CETTE TÊTE ELDON... JE SUIS LISÉ.. J'AI TROP DONNÉ POUR RETARDER NOTRE FOLIE COMMUNE... MAIS JE T'EN PRIE.. GARDE DU DIEUX THABANE LA FORCE D'AIMER CELUI QUI RESTERA AU-DELÀ DE LUI-MÊME...
... ÔZ VIURA ! C'EST LE MOMENT, ON FONCE !...

# LIVRES EN STOCK

**Les livres ont eux aussi droit au chapitre : que les embourbés de la boîte crânienne aillent se faire pendre ailleurs, Fahrenheit 451 ne passera pas !**

### LE LIVRE DE FLIGHT SIMULATOR 3
Micro Application
290 pages, 145 F

Le plus célèbre des simulateurs de vol se paie le luxe d'être la vedette d'un bouquin. Des milliers d'utilisateurs ont pu, grâce à lui, goûter à l'ivresse du pilotage. Directement dérivé de gros systèmes utilisés par l'armée, son aspect réaliste a su captiver une génération de fans de Tanguy et Laverdure. Ce livre est un excellent complément au manuel, il mêle approche purement théorique et pratique du logiciel. Jamais rébarbatif, il explique avec force schémas les éléments de base d'un avion, les manipulations les plus simples et l'apprentissage de la navigation aux instruments. Une foule d'informations annexes comme la radio-navigation VOR, le calcul de la dérive et un lexique de l'aéronautique complètent cet ouvrage qui ouvre les portes d'une future carrière de virtuose du manche à balai. Bon vent !

### LE GRAND LIVRE DU TURBO ASSEMBLER & DEBUGGER
Micro Application
780 pages, 295 F

L'Assembleur vous connaissez ? C'est le must de la programmation, il permet l'accès direct aux ressources de votre machine. Ces extraordinaires capacités s'accompagnent, malheureusement, d'une complexité propre à décourager les débutants. Les 780 pages de ce volume - dont une grande partie est consacrée à l'initiation et complétée par un glossaire des aspects spécifiques au langage de l'éditeur Borland - s'attaquent à cette montagne de difficultés. De nombreux exemples, les erreurs à éviter et les conseils de spécialistes sur les programmes COM et EXE, les programmes résidents (TSR), les modes protégés des processeurs 80286 et 80386 complètent cette bible de l'Assembleur.

### BASIC ST - METHODES PRATIQUES
Micro Référence
190 pages, 125 F

Même si le Basic ST n'est pas, et de loin, le langage le plus rapide, le meilleur et le plus performant, il possède un avantage indéniable par rapport à ses aînés : il est livré gratuitement avec tous les ST. Aussi constitue-t-il les premiers pas dans l'univers de la programmation pour de nombreux utilisateurs. This book est constitué d'une série de leçons de programmation et répond à des questions pratiques. Simple, clair et précis, il parmettra aux grands débutants d'apprendre à nager dans l'océan des langages.

### PRISE EN MAIN DE SUPERBASE 2
Micro Application
210 pages, 250 F

Superbase 2 est la star des Systèmes de Gestion de Base de Données (SGBD), des milliers d'utilisateurs de par le monde le pratiquent quotidiennement. Le logiciel possède des possibilités étonnantes et ce livre vous permettra sa découverte par la pratique. Très didactique, il vous apprendra à travers la gestion d'une vidéothèque à maîtriser les différents outils, comme l'édition d'un fichier, les modes de consultation, l'affichage des images externes, la communication (importation de fichiers Excel, dBase, Lotus). La disquette jointe permet de gérer 35 enregistrements et autant de fichiers que vous le désirez. A signaler que le montant de cet ouvrage est déductible du prix d'achat du logiciel - une excellente initiative.

**Al Write**

# 3615 MICRONEWS : THE START

**Vous étiez particulièrement nombreux, le 31 décembre à minuit, à suivre les premiers pas de notre entrée en service. Depuis, le succès ne s'est pas démenti.**

Chaque jour, le chiffre des correspondants qui questionnent nos animateurs et testent leurs connaissances ne cesse de croître. Leurs incroyables bobines vous sont livrées toutes fraîches ci-dessous... Quant à Carali et aux autres dessinateurs, ils font régulièrement irruption pour dialoguer à chaud et les échanges deviennent parfois torrides...

Nous avons pensé à vous en introduisant une nouveauté : à tout moment, les animateurs pourront vous faire gagner un jeu, que ce soit en décidant de l'offrir au troisième connecté de la liste (voire le cinquième !) ou sous la forme d'un concours improvisé. Sans compter les BD, les montres et bientôt des T-shirts...

Et l'avenir ? Eh bien, début février, nous mettrons en service l'Index, puis viendra le téléchargement. Des démos somptueuses et de superbes premiers tableaux de jeux en perspective - à vos claviers !

## NOS TETES PENSANTES

**Major Thomson**

Michael, 16 ans et demi, pianote sur Thomson depuis l'âge de dix ans - sur PC et Atari depuis un an seulement. Fondateur avec son père du club Thoms +.

C'est l'un des animateurs de la rubrique Major Thomson : il veut prolonger l'existence des machines du même nom en apportant à tous une flopée d'infos et ses compétences personnelles. Il déteste la mécanique et le dessin technique au lycée et avoue s'être planté dans son orientation. Son plus gros défaut : squatte depuis toujours les micros de ses copains.

**Steph**

Salut à tous, barbares, frères-chiens, tricheurs, mendiants et autres mercenaires ! Moi, Steph de Micro News, prince d'Ishtar, pourfendeur de micros et dingue malade de jeux vidéo, je me tiens à la disposition des adeptes pour répondre à leurs questions. De plus, que tous les guerriers désireux d'apprendre à combattre en Basic songent à moi, je leur apprendrai à manier le clavier en experts. . Pratiquant un art martial, le car a thé, enseigné par mon maître Moont'Oco'Hyaa, je vous tiendrai au courant des rencontres tribales. Sur ce hachis de circuits intégrés sauce microprocesseur, je dégusterai un bon cheese, une frite et un grand Coke suivi d'une bonne bagarre sur micro avec Nico, mon compagnon d'aventures - puis j'irai rejoindre Nethaly, princesse de Shemoe, qui cajolera mes circuits fatigués.

Allez, rendez-vous sur 3615 MICRONEWS et que la nouvelle année vous soit fertile en jeux, femmes et nouveautés.

**Dr. Gloop**

Oui, c'est bien moi - pas Fantômas ! Dr. Gloop : j'ai 18 ans et c'est moi qui m'occupe de tout ce qui touche à l'IBM PC et ses clones. Possédant également un Amstrad CPC, s'il est entre 18 h et 20 h, que c'est samedi et que vous vous heurtez à un jeu récalcitrant, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Si par malheur on n'est pas samedi, laissez-moi un message en BAL. Le Père Noël qui est bon garçon m'a également apporté un Amiga dernièrement.

J'écoute beaucoup d'Acid et de House Music et de Thiefaine. Côté sport, je ne m'intéresse qu'au basket - allez l'AS Esquennoy ! Je suis nul en maths et en physique, malgré tout je suis en BTS d'Informatique industrielle. Comme quoi...

Que les dieux Z 80, 8086 et 68000 soient avec vous.

**Hemesix**

Bonjour, je m'appelle Vincent, j'ai 20 ans. Je suis étudiant en anglais, au Mans (oui, il y a des provinciaux qui bossent à Micro News). Je suis très curieux vis-à-vis de toutes les nouveautés genre hi-fi, vidéo etc. Et surtout de l'informatique. Je suis tombé amoureux du MSX à son arrivée en France, il y a plus de cinq ans - et j'y suis resté fidèle. La musique est vitale pour moi : j'en écoute sans arrêt, tous genres confondus. Passionné par la radio, j'anime une émission - sur l'informatique, évidemment - qui s'appelle Ramburger (c'est tous les lundis de 20 h à 22 h sur Alpa 100.1 FM).

**Prof ST**

Je me prénomme Arnaud, j'ai 18 ans ; j'aime l'informatique, la musique et le cinéma. Je poursuis actuellement des études de gestion et je suis intéressé par les jeux vidéo et la programmation. Ce que je déteste le plus : les bombes de l'Atari.

**Pat**

Fonction : cours d'informatique et de langage Basic.

Job : concepteur Vidéotex.

Je possède un Apple IIe 128 Ko et un clone PC. Je suis passionné par l'informatique en général (toutes machines confondues), ainsi que par la télématique. J'aime les jeux d'arcade, la cuisine italienne, le spéléo, les films de science-fiction, le hard rock. Je ne déteste pas grand'chose.

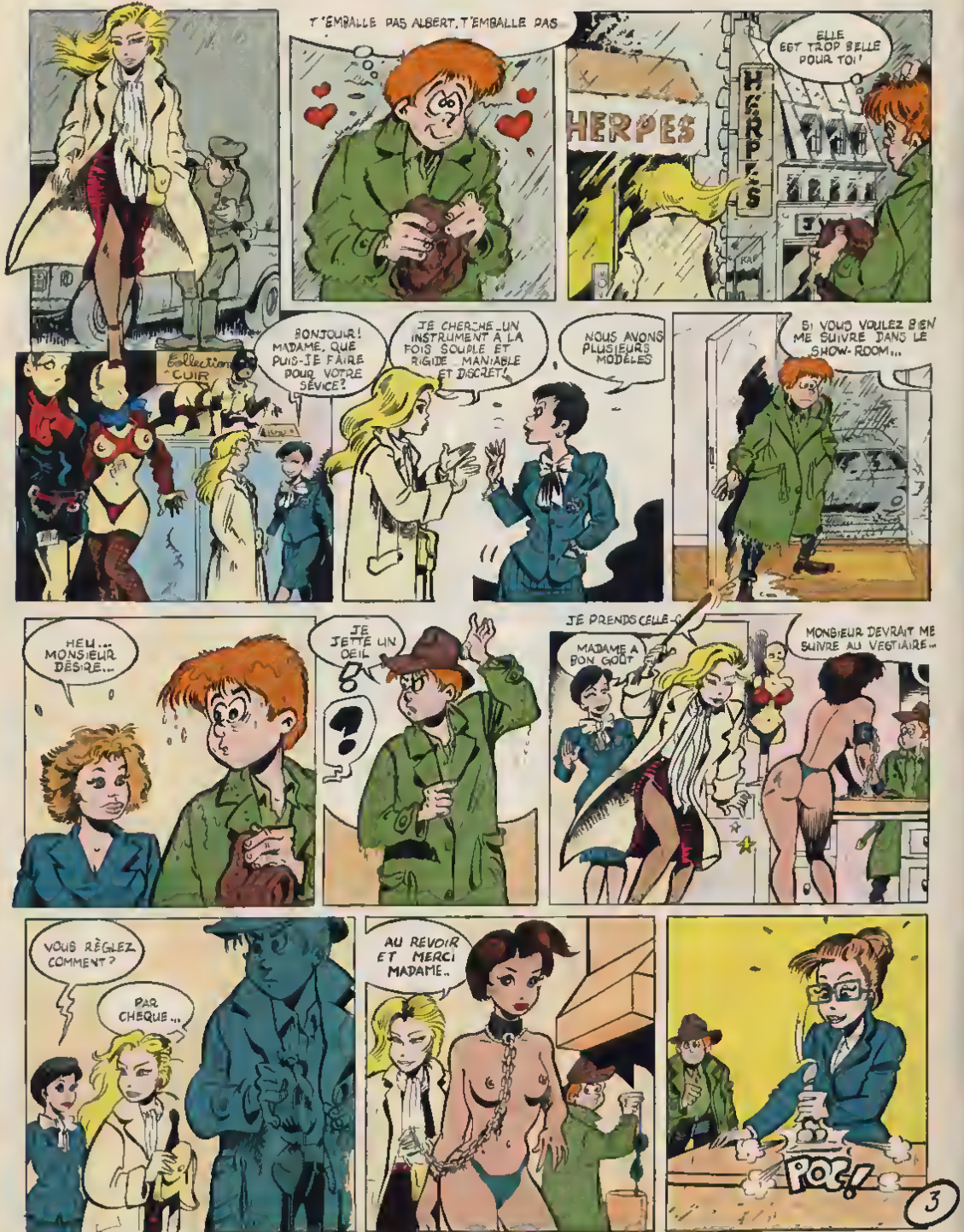
CÛNEO / MARC BROTHERS

# BIMENSUEL C'EST SUPER

## 24 H SUR 24 C'EST

# 3615 MICRONEWS

# STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE



**PAR JAAP & JOOP**

Albert, déprimé, erre dans les rues quand soudain…

# MIQUETS, MOUSE & Cie

**En février, reste couché et lis des BD ! Sinon gare à la goutte au nez ! C'était le dicton du mois... Voici quelques bouquins qui vous aideront à le respecter. Bonnes lectures !**

### CRASH A WALL STREET
*(Dupuis)*

Revoilà Jack et Sammy ! C'est maintenant leur vingt-sixième aventure : nous sommes à New-York et nos deux gorilles ont été embauchés par un milliardaire, Palance - à titre décoratif uniquement, car celui-ci ne craint pas vraiment pour sa vie (du moins pour l'instant). Seul son standing exige qu'il ait à disposition deux gardes du corps. Malheureusement nous sommes en 1929... La Bourse s'effondre et avec elle bien des fortunes. D'ancien riche qu'il était, Palance deviendra un nouveau pauvre ! Jack et Sammy auront bien du mal à l'empêcher de se suicider... Berck et Cauvin, les papas de cette série, nous réapprennent l'Histoire à leur manière : beaucoup d'humour, quelques faits incontournables. C'est ainsi que je la préfère.

### LES SALES BLAGUES DE L'ECHO (2)
*(L'Echo des Savanes/Albin Michel)*

L'idée paraît simple, mais demande le talent d'un Vuillemin pour être efficace. Il s'agit d'adapter en bandes dessinées des blagues de bistrot. Le dessin crado du susnommé colle parfaitement à cet état d'esprit - la deuxième livraison des sales blagues est un album très marrant ! Un seul regret, mais de taille : ça se lit en moins d'un quart d'heure... On en voudrait plus : plus de blagues bien vulgaires mais tordantes, plus de ces gags à l'emporte-pièce qui font hurler de rire - quand on fait dans l'humour énorme, il est mal venu de distiller sa virtuosité au compte-gouttes...

### RASPOUTITSA
*(Albin Michel)*

Cet album, fort justement sous-titré par Dimitri - son auteur - "La boue... le dégel", raconte avec émotion et vista la longue captivité d'un soldat allemand, Steinbek, que la Seconde Guerre mondiale a emporté dans la tourmente. Fait prisonnier par les Russes en 1943, il ne retrouvera la liberté qu'en 1956. Dimitri est un magicien : par le choix des couleurs et la qualité de son graphisme, il sait nous faire partager les souffrances de son héros - on finit par en oublier qu'il est nazi ! La dernière vignette de l'album nous montre un Steinbek au regard droit, une casquette d'ouvrier sur la tête, dans la plus pure tradition de la propagande nationale-socialiste de l'entre-deux-guerres.

### LES YEUX DANS LES ŒUFS
*(Dupuis)*

Dans un désert étrangement peuplé d'hirondelles, de lapins et de flamants roses, Melchior et Balthazar - les deux vautours philosophes - poursuivent le fil de leurs réflexions sur l'avenir du monde... Tout se corse lorsque Balthazar tombe amoureux d'une femelle hibou. Ce couple interespèces inédit et cocasse affronte avec drôlerie les préjugés du clan. Mélange paradoxal d'humour noir et de tendresse, ce deuxième tome des *Voraces*, concocté par Glem et Cauvin, est bourré de gags. Il se dévore.

### LA ROSE DE BANTRY
*(Dupuis)*

La saga des Tuniques Bleues continue. Pour échapper au peloton d'exécution, Blutch et Chesterfield sont contraints d'accepter une dangereuse mission : s'embarquer à bord de *La Rose de Bantry* afin de supprimer un agent ennemi avant son arrivée en Europe. Le dessin est agréable, le scénario bien ficelé - même si l'intrigue manque un peu de profondeur. Mais qu'importe, Lambil et Cauvin savent transformer n'importe quelle galère en vaisseau de course !

### LE FANTOME DE L'OPERA
*(Claude Lefrancq)*

Condenser de manière attrayante 300 pages de littérature en 46 pages de bandes dessinées relève de l'exploit. C'est pourtant ce qu'ont réussi Duchateau et Swysen. Leur belle adaptation du *Fantôme de l'Opéra* donnera envie de relire le chef-d'œuvre de Gaston Leroux.

**Lee Marc Brothers**

BARBABUG
Effraction

Cette fois-ci, les dossiers secrets de MICRONEWS ne m'échapperont pas !

À L'ABORDAGE
MICRO

CLING

ouille !
Vite ! La pharmacie ! Aie ! ouille !
TOP SECRET

Ils doivent bien la cacher quelque part !
DOSSIER CONFIDENTIEL

C'est pas pensable Ils en ont forcément une ! Ayayayaïe !
Pas là
CODE CHIFFRE

Pas là, non plus !
Rien à faire ! Elle est bien planquée !
ULTRA SECRET

Patron ! Vous avez des pansements ? J'en ai cherché toute la nuit chez MICRONEWS. Pas moyen de mettre la main dessus !
SOFT Mag
?!?

Bien !... Et les documents secrets, BARBABUG ?
Ah ça !... Je n'en ai pas vu un seul, Patron !



J. LERUGE

# SEGA ET MICRO NEWS L'ABONNEMENT QUI FAIT TOURNER LA TÊTE.

## ÉCONOMISEZ 3 NUMÉROS EN VOUS ABONNANT !

**1 an 205 francs**

(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

## GAGNEZ UN DES DEUX SUPER SYSTEM SEGA

offerts chaque mois à deux nouveaux abonnés tirés au sort.

ENFANTS DE JEUX SEGA

☐ Je m'abonne à MICRO NEWS pour 1 an
(11 numéros dont 1 spécial été) et je joins un chèque de 205 francs.
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre

Micro NEWS

Nom _____ Prénom _____ Age _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

Type de machine possédée _____

POUR L'ÉTRANGER ET LES DOM TOM
11 numéros 325 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

## CPC

### RICK DANGEROUS

*(envoyé par Pascal Grande)*

**Premier niveau : Amérique du Sud**

Droite, tomber vers la droite puis reser la gauche, gauche, tomber en rasant la droite, droite, descendre escalier, tuer indigène, sauter sur le premier caillou de droite puis sauter verticalement pour attraper le fétiche, descendre, tuer indigène, descendre, tuer indigène avec TNT, descendre sans arrêter, échelle de droite, tomber vers la gauche, tomber et prendre fétiche, se laisser tomber le long du mur de gauche... Sauter à droite, tomber le long du mur à gauche, prendre fétiche, tuer indigène avec TNT, droite, tuer les indigenes qui descendent un par un, prendre fétiche, remonter, droite, tomber, se mettre sous les deux plates-formes et sauter deux fois verticalement, tuer indigène quand il s'approche, prendre caisse, tomber en rasant la gauche, tomber à droite, tuer chauve-souris, tomber dans la cheminée en rasant la gauche, sauter par-dessus les pics, descendre, poser TNT à gauche, reculer, remper, descendre, poser TNT deux fois prés du truc, descendre, attendre que l'indigène soit passé puis tomber, sauter à droite, sauter à droite sur le bloc, sauter à droite et monter echelle invisible pour prendre fétiche. Tomber à gauche, descendre un peu l'échelle et tomber à droite, descendre escalier jusqu'à la herse, attendre qu'elle tombe et remonte, descendre, prendre caisse, tuer indigène, aller au bout de la plate-forme et attendre que l'indigène soit contre le mur et sauter sur lui, tirer deux fois et ramper jusqu'au bout, tomber à gauche, poser TNT près du truc, reculer, droite, tomber, aller vers la droite jusqu'au poteau et revenir vite à gauche, attendre que le caillou revienne, sauter sur lui, sur la plate-forme, à gauche, passer sur le poteau, sauter à droite, attendre que le caillou vienne en dessous, tomber sur lui, ramper a droite - soufflez cinq minutes

**Deuxième niveau : Egypte**

Ramper et tomber à droite, ramper, monter échelle et sauter vite à gauche, sauter sur le caillou, sauter, prendre fétiche de l'autre côté, monter échelle et se mettre juste sous le passage des flèches, quand une fléche est passée, aller vite à droite, monter, monter en faisant attention au gugusse, droite, tuer gugusse, monter, se placer sur la premiére pierre, appuyer sur le bouton de tir tout en allant à droite... un mécanisme se déclenche et tue le gugusse qui descend, sauter sans s'arrêter jusqu'en haut, sauter à droite en faisant attention à ne pas toucher le gugusse, droite, monter, ramper à droite, attendre qu'un gugusse tombe et poser TNT à gauche, reculer, gauche, monter, tuer gugusse a droite, monter echelle de droite, droite, monter, tomber et se placer à gauche contre le mur, attendre que le caillou tombe et sauter vite dessus. Tuer gugusse, descendre et prendre fétiche caché, remonter, sauter sur la brique, sauter verticalement pour prendre échelle invisible, prendre fetiche, tomber, se placer au bout des deux pierres à gauche et sauter, monter, aller à droite, tuer gugusse, monter jusqu'au bout, attendre que gugusse s'approche et sauter à gauche puis se baisser vite, ramper, monter, se placer sur la bloc à droite, se mettre le plus possible au bout et y attendre que le gugusse se fasse tuer, sauter à droite, monter, s'arrêter avant de changer d'écran, ramper alors vers la droite sans s'arrêter, monter, se mettre le plus au bout du caillou à gauche, sauter a gauche en laissant le joystick vers le haut pour s'agripper à l'échelle... En restant sur l'échelle se mettre juste sous la petite rangée de cure-dents, gauche sans arrêter, sauter, monter, poser TNT et redescendre vite un peu l'échelle, remonter, ramper à droite doucement pour faire sortir la momie, la suivre, droite, tomber, attendre que Rick ne rebondisse plus (revenir si nécessaire), tuer les trois gugusses avec ce qu'on a, prendre le passage à droite, sauter sur la plate-forme en haut et attendre que le gugusse tombe, aller sur la pierre en dessous à gauche, attendre que le gugusse remonte et le tuer. Tomber sur le bloc en allant à droite, prendre échelle et se mettre sur la gauche, descendre et se baisser, ramper à droite, sauter deux fois sans reculer, droite, rester sur la gauche en attendant que le gugusse tombe, le tuer, attendre que le deuxiéme tombe et qu'il se tue, droite, tomber, tirer un coup à gauche, se mettre sur le caillou et attendre qu'il tombe pour remper vite à gauche, tomber à gauche et se baisser, sauter deux fois de suite par-dessus les fléches, tirer un coup à droite et descandre échelle, gauche, descandre échelle et prendre le passage de droite, si on a encore des balles aller chercher la caisse sinon passer par-dessus, tomber à droite, gauche, tomber, tirer un coup à droite aprés s'étre placé au bout du caillou à droite près du premier sarcophage et tirer dessus, suivre la momie, descendre échelle, tirer sur le sarcophage et passer par-dessus la momie, sauter sur la gauche, tomber en resant la gauche, tomber, tuer le gugusse, poser une bombe sur le caillou carré, reculer puis tomber en allant à gauche, tomber à gauche, sauter à droite pour prendre le passage de droite, ramper, tomber sur la plate-forme, tomber en allant vite à droite, tuer le gugusse, descendre et poser TNT sur le caillou, s'éloigner, descendre, se mettre au bout du caillou à gauche, attendre que les gugusses s'éloignent, tomber et tuer tout le monde, droite

INFOGRAMES

## THOMSON

### ARKANOID

*(envoyé par Laurent Truau)*

Pour ralentir la vitesse du jeu, appuyez continuellement sur P (pause)

### THRESHOLD

*(idem)*

Pour voir tous les tableaux, branchez une seconde manette sur le port 1 et inclinez-la vers la gauche

### L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD

*(idem)*

Voici le code Ami-Ami qui vous permettra d'obtenir d'importants renseignements auprés de certaines racas (les Buggols, les Iswals, les Triccéphals)
Ami-Ami Toi aimer Grand Esprit Toi grand moi petit. Ami-Ami Maison ami toi deminer. Toi ennemi = interdit. Ami-Ami Toi aimer rire. Toi aimer beau temps Ami-Ami. Toi aimer pauvre Toi donner petit prime. Ami-Ami Reproduction Reproduction Ami-Ami. Toi dire oui. Toi dire oui
Voilà, maintenant si vous avez des problèmes avec les Sinox lorqu'ils vous demandent un code, il faut leur répondre : "Impossible pas Sinox".

# MSX

## GRYZOR

*(envoyé par Xavier Cohen)*

**Niveau 1 (Asphalt Jungle)**
Arme : Machine Gun.
Ce niveau est juste une entrée en matière. N'oubliez pas quand même de prendre aux tableaux 2 et 5 le "Machine Gun".
Conseil : foncez !

**Niveau 2 (1st Underpass)**
Pensez à détruire tout ce qui tire, ensuite ce sera plus facile pour le système de protection.
Conseil : couchez-vous et les balles ne vous toucheront pas.

**Niveau 3 (Homicide Censor 1)**
Arme : Machine Gun.
Détruisez d'abord les canons, il ne vous restera plus qu'à détruire une sorte d'œil qui pleure.
Conseil : évitez soigneusement les larmes.

**Niveau 4 (Hell Fall)**
Arme : Rear Gun.
Pensez à tuer les hommes-grenouilles et à détruire les canons d'abord. Les androïdes se flinguent facilement quand on se place derrière eux. Le "Rear Gun" se trouve au tableau 4. Pour le dernier tableau, décalez-vous légèrement par rapport au centre, les canons seront plus faciles à déglinguer.
Conseil : évitez de sauter de la dernière plate-forme car il y a souvent des pièges.

**Niveau 5 (2nd Underpass)**
Identique au niveau 2.

**Niveau 6 (Homicide Censor 2)**
Arme : Rear Gun.
Détruisez les deux canons, sans oublier ces cons d'androïdes qui vous sautent dessus. La tête est vulnérable seulement lorsqu'elle n'est pas divisée.
Conseil : le "Rear Gun" vous sera d'un grand secours.

**Niveau 7 (Tundra Area)**
Arme : Fire Gun.
Prenez le "Fire Gun" au tableau 1 en ayant soin d'éviter les grenades. Au tableau 2, pour détruire la soucoupe volante, il faut la toucher au niveau de l'oiseau rouge. Avant de sauter, tirez une salve : elle vous servira de protection. Aux tableaux 5 et 6 il y a des tanks. Le seul moyen pour les détruire : tirer dans le cabine du conducteur. Pour venir à bout du monstre final (un géant), il faut viser son armure.

**Niveau 8 (Energy Zone)**
Arme : Laser Gun.
Le "Laser Gun" se trouve au tableau 2. Prenez-le. Un nouveau piège fait son apparition : les "rideaux à laser". Faites particulièrement attention à eux, ils sont parfois surprenants. Le monstre de fin de tableau est le même que précédemment.

**Niveau 9 (Alien Area)**
Arme : Laser Gun.
Pour détruire l'alien, il faut tirer dans sa gueule en évitant les projections de bave. Faites attention aux "têtes cracheuses" et à leurs projectiles. Au dernier tableau, commencez par vous baisser et détruisez les scarabées noirs, puis tirez sur les têtes. Il ne vous reste ensuite qu'à détruire le cœur.

**Niveau 10 (Cavern)**
Arme : Laser ou Fire Gun.
Evitez les robots et les tirs des canons. Au tableau 2 se trouve le "Fire Gun". Prenez-le. Au dernier tableau, placez-vous aux extrémités pour détruire les canons du centre. Ensuite, tirez en descendant sur le sas d'accès.
Conseil : descendez le plus vite possible.

**Niveau 11 (1st Undermaze)**
Ce niveau est très similaire aux niveaux 2 et 5, sauf qu'ici vous pouvez choisir le côté ou vous désirez aller. Il est préférable d'aller toujours à gauche.

**Niveau 12 (Homicide Censor 4)**
Arme : Laser ou Fire Gun.
Détruisez d'abord les quatre tourelles et les quatre canons. Il ne vous reste ensuite qu'à trouver le bon sas.
Conseil : évitez de sauter. En effet, vous faites une trop belle cible lorsque vous vous envoyez en l'air ! ! !

**Niveau 13 (Magma Area)**
Arme : Laser Gun.
Dans ce tableau, votre méthode de jeu est mise à l'épreuve. Si vous êtes méthodique, le niveau vous paraîtra facile (quoique ?), sinon, apprenez à le devenir. Il faut toujours repérer l'endroit scrupuleusement, apprendre à reconnaître les bases des "rideaux à laser", savoir se placer correctement pour détruire les tourelles... Au tableau 3, prenez le "Laser Gun", il est fort utile. Attention aux chutes dans le magma, elles sont fatales. Au dernier tableau, commencez par détruire la tourelle de gauche an vous plaçant juste après le premier "rideau à laser". Détruisez ensuite le deuxième et enfin le sas (attention quand même aux gardes).
Conseil : les "rideaux à laser" se sautent facilement, alors n'hésitez pas !

**Niveau 14 (2nd Undermaze)**
Identique au niveau 11.

**Niveau 15 (Homicide Censor 4)**
Arme : Laser Gun.
Détruisez les huit canons (évitez de sauter) en commençant par ceux de droite. Il vous reste ensuite l'œil du niveau 3 et vous en avez fini avec les homicides Censors.

**Niveau 16 (Underground Hall)**
Arme : Laser Gun.
De nouveaux ennemis font leur apparition : des robots-canons montés sur roulettes et des hommes-chats qui ont la mauvaise habitude de vous sauter dessus. Vous trouverez un premier "Laser Gun" au tableau 5 et un autre un peu plus loin. Au dernier tableau, placez-vous sur la plate-forme du haut à gauche, allongez-vous et détruisez les boules. Le reste est facile.
Conseil : descendez le plus vite possible, vous perdrez moins d'énergie.

**Niveau 17 (Magma Area bis)**
Arme : Laser Gun.
Ne vous étonnez pas si à certains tableaux vous voyez des hommes-chats par milliers, c'est normal. A partir de maintenant, vous ne serez jamais seul à l'écran, le Grand Chef ne veut pas de chômage sur sa planète. Le dernier tableau n'est pas très difficile, il faut rester à l'écran.
Conseil : le même qu'au niveau 13.

**Niveau 18 (Underground Fortress)**
Arme : Laser Gun.
Le "Laser Gun" se trouve au premier tableau. Ce niveau, du point de vue de la technique de jeu, est similaire au niveau précédent, sauf qu'ici, il faut monter. Evitez au maximum de sauter à l'endroit où les gardes tombent. Le dernier tableau ressemble à un Homicide Censor, il ne faut donc pas sauter.

**Niveau 19 (Vicious Space)**
Arme : Laser Gun.
Vous êtes enfin arrivé au dernier niveau du jeu (ouf) ! Et comme la tradition chez Konami ne se perd pas, il est mille fois plus tordu que tous les autres réunis. Mes conseils seraient fastidieux. Cependant, essayez d'être le plus méthodique possible. Voilà, je suppose que vous désirez des renseignements complémentaires : eh bien sachez que la démo de fin est.. saeeaarrrggghhh ! Je m'en paye une crise cardiaque tellement c'est beau...

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

# SPECIAL INFOGRAMES

**Voici en exclusivité planétaire, pour vous, lecteurs chéris de Micro News, des "Top secret" en provenance directe de la maison-mére Infogremes. Directement du producteur au consommateur, vous allez tout savoir (ou presque) sur *Sim City* et *Drakkhen*.**

## LES CONSEILS D'ONCLE TATOU POUR SIM CITY

Lorsque vous regrettez d'avoir construit un bâtiment, vous mettez un coup de bulldozer en plein centre du tas de briques en question et il sera détruit comme par une charge de dynamite - ce qui vous épargne les coups de bulldozer inutiles et donc de gaspiller de l'argent .. Vous pouvez également vous servir du bulldozer en cas d'incendie

Pour éviter que le feu ne se propage trés vite dans la ville entiére, il faut détruire toutes les habitations qui se trouvent autour Pour aller plus vite dans vos constructions n'oubliez pas de vous mettre en auto-bulldozer, le nivellement du terrain se fera automatiquement Pour augmenter la valeur d'un terrain, l'astuce consiste à construire des parcs autour de la zone en question

Attention au stade de football ! Certes il augmente la croissance de la ville mais aussi le trafic Il est recommandé d'avoir un réseau routier et ferroviaire efficace dans le quartier du stade

L'implentation d'un port n'est véritablement efficace que si la ville a déjà un fort potentiel commercial - inutile de s'en equiper trop rapidement.

Situez l'aéroport bien en dehors de la ville car les crashes aériens ne sont pas rares. Il vaut mieux éviter les habitations sur le chemin de l'aéroport et prévoir un réseau routier solide

Pour établir votre budget vous avez un temps limité Un sablier s'écoule lentement pendant que vous prenez vos décisions Plus le niveau de jeu que vous avez choisi est difficile, plus le temps qui vous est accordé pour faire votre choix est court. Lorsque le sable a fini de s'écouler, votre budget est validé en l'état même si vous n'avez pas fait tous vos choix Pour éviter cet inconvénient cliquez à l'intérieur de la fenêtre et le sablier recommencera de zéro.

Une règle élémentaire ne construisez pas plus que votre budget ne peut en supporter, en tenant compte du fait qu'il faudra entretenir ce que vous avez construit Sinon vous allez vous retrouver sans agir, vous irez alors tout droit à la banqueroute

Le nombre de zones résidentielles doit égaler á peu de chose près le nombre de zones commerciales et industrielles réunies. Faites bien attention é ne pas construire trop de zones importantes prés de la mer ou de l'eau car les inondations sont fréquentes.

Si vous voulez jouer un scénario sans la catastrophe qu'il contient, vous pouvez sauvegarder le jeu avant qu'elle n'arrive et ensuite recharger cette partie sauvegardée.

La qualité du développement de vos zones résidentielles dépend de la valeur du terrain et de la population qui s'y est installée Faites attention à la valeur du terrain avant de vous installer quelque part

Soyez économe en réseaux électriques car ils consomment beaucoup d'énergie et peuvent vous poussez é construire une autre centrale , ce qui peut créer un trou dans votre budget Attention également à la pollution Visez et calculez juste !

Autour des endroits délicats en matiére d'embouteillage, comme par exemple les stades, les ports ou les aéroports, n'hésitez pas à construire des itinéraires bis ou de delestage

Pour bloquer le développement d'une zone résidentielle il vous suffit de "bulldozer" un coin de cette zone et d'y installer un parc.

Pour lutter efficacement contre la pollution, remplacez quelques routes par des réseaux de trams, ce moyen de transport ne créant aucune nuisance

Si vous déclenchez un godzilla vous pourrez noter que celui-ci se dirigera automatiquement vers les zones industrielles en évitant soigneusement les parcs. Pour se defendre du godzilla, il suffit de faire une ceinture verte autour de lui ou autour de la ville

## TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR DRAKKHEN SANS JAMAIS AVOIR OSE LE DEMANDER...

Lorsque vous vous trouvez à l'extérieur, il est tout de même possible d'échapper á un monstre C'est trés simple mais il faut être rapide Dés que le monstre apparaît, ap-


**Axe-3D**

67, rue de la Jonquière
75017 Paris
Tel 42-28-08-39

ATARI SE :

1040 ..... ~~4590~~ 4190 F.
2080 ..... ~~6490~~ 5390 F.
2600 ..... ~~7290~~ 5990 F.
4160 ..... ~~9390~~ 7290 F.

**+ 10 Disquettes "FREEWARE"**
**+ 2 ans de garantie.**

EXTENSIONS STE :

+512 Ko ..... 850 F. TTC
+1,5 Mo ..... 1900 F. TTC
+2 Mo ..... 2500 F. TTC
+3,5 Mo ..... 3800 F. TTC

EXTENSIONS STE :

512 Ko installée ... 599 F. TTC

DISQUETTES 3"1/2 :

10 pièces .....7,20 F. TTC

*Imprimantes*

*Star* :

LC 10 ..... 1750 F.
LC 10 Couleur ..... 2190 F.
LC 24/10 ..... 2690 F.
Bac f à f LC 10 ..... 700 F.
Bac f à f LC 24/10 ..... 750 F.

*Epson* :

LX 400 ..... 2190 F.
LQ 400 ..... 2690 F.
Bac f à f EPSON ..... 750 F.

**Cadeau :** LE CABLE AVEC VOTRE IMPRIMANTE !

50 pièces .....6,80 F. TTC
100 pièces .....6,20 F. TTC

Pour nos autres promo Contactez-nous !!!

Nos promotions sont valables dans la limite des stocks disponibles.

puyez sur la touche RETURN, automatiquement vous allez faire demi-tour, profitez-en pour fuir. Attention : si vous restez sur place, le monstre revient. C'est une astuce qui est très utile quand on n'est pas trés en forme

Pour vous aidez à vous diriger, sachez que le soleil se léve é l'Est et bien évidemment se couche á l'Ouest. A la suite d'un cataclysme, la lune s'est positionnée au Sud, et elle n'en bouge pas. D'autre part, si vous observez attentivement les montagnes, vous allez être en mesure de faire un petit plan qui vous aidera dans vos déplacements

Attention, certains monstres sont venimeux, comme par exemple certaines araignées, certains serpents et peut-être même les scorpions. Si vous avez été atteint par leur venin, vous ne mourrez pas sur le coup mais vos points de vie chuteront inexorablement jusqu'á la mort. Après chaque combat il peut être utile de vérifier vos feuilles de personnage, si vous lisez le mot "empoisonné" buvez la fiole si vous l'avez, sinon partez á sa recherche. Vous pouvez également, pour vous sortir de ce guêpier, utiliser les soins de groupe

Lorsque vous êtes chez HORDTKHEN, le Prince-Dragon du premier donjon que vous rencontrez sur votre chemin, allez chez sa sœur HORDTKHA dont le donjon se trouve plein sud. Avec un peu de chance vous trouverez sur votre passage le temple, c'est l'endroit magique où s'opére la récupération des points de vie

Toujours chez HORDTKHEN, pour désactiver le champ de force magnétique, il suffit de presser le bouton qui se trouve sous le triangle souligné avec le sommet en haut

Ensuite vous pouvez faire un tour par la gauche, ne soyez pas agressif et vous aurez une information. La porte qui se trouve en face de vous é gauche est la porte des cuisines et des sous-sols, prenez une torche dans la cuisine si vous avez l'intention d'aller au sous-sol, mais attention la porte est fermée á clef et la clef se trouve quelque part dans le donjon. Faites trés attention au serpent qui se trouve entre la cuisine et le sous-sol, il est venimeux.

Lorsque vous êtes chez HORDTKHEN, vous pouvez entrer dans la salle d'armes (porte de droite é l'entrée) surtout la nuit parce que les gardes dorment. Une fois dans la place vous pourrez vous servir dans les armes qui y sont entreposées (boucliers et épées).

Si votre magicien a suffisemment de points d'expérience, vous allez bénéficier du sort de grande vitesse. Vous pourrez, lorsque vous entrez dans un donjon inconnu, l'utiliser pour explorer le donjon. Il est inutile et dangereux, pour l'exploration, d'emmener la totalité de vos troupes. Pour ce type d'exploration le sort d'invisibilité peut tout aussi bien faire l'affaire. De cette façon vous pouvez repérer les dangers, et, par la suite, mieux les éviter.

L'attaque systématique n'est pas á conseiller. Vous allez sur les différents chemins que vous emprunterez, tomber sur des paysans ou des vieillards qui seront source d'information.

En ce qui concerne la sauvegarde, vous ne pouvez sauvegarder une situation que si vos personnages sont á l'arrêt.

Pour vos sauvegardes de jeu, faites une copie de votre disque "character" ou même plusieurs. Puis en pleine partie, sauvegardez une fois sur l'un des disques de sauvegarde, et une fois sur l'autre, pour éviter les erreurs de disque qui génèrent des bombes surtout sur Atari ST.

INFOGRAMES

# SEGA

## CYBORG HUNTER

*(envoyé par Eric G...)*

Faire trés attention de ne pas poser une bombe en essayant de prendre un ascenseur. Ne jamais passer sur un aimant, il faut toujours le contourner.

Quand vous entrez dans un ascenseur, tous les objets et les M qui se trouvaient a l'étage réapparaissent, il ne vous reste plus qu'á sortir de l'ascenseur pour les récupérer. C'est trés pratique pour récupérer tous ses points de vie ou points psycho ou alors faire un stock de bombes avant de passer au niveau suivant.

Pour les niveaux B et E, prévoyez l'arrivée du M á l'avance car c'est lui qui vous vient dessus. Lorsque vous avez fini un tableau, retournez á la sortie par le chemin le plus court, sauf si vous voulez vous recharger en énergie.

N'hésitez pas à retourner é certains niveaux pour remonter votre potentiel d'énergie lorsque vous êtes à un niveau élevé et que votre Life et votre Psycho font la gueule.

Dès que vous avez le Laser, n'utilisez plus le Poing Normal et le Poing Psycho. Utilisez ensuite le Light-Gun dés qu'il sera en votre possession en délaissant le Laser. Utilisez le Psycho-Gun avec modération et uniquement pour tuer les grands chefs Cyborg et avec le maximum en Psycho.

Se remonter entiérement les points de Vie et de Psycho avant d'affronter les grands chefs Cyborg. Faire aussi un important stock de bombes avant le combat. Les attaquer avec l'arme la plus puissante possédée ou avec le laser si l'arme en question est épuisée. Tirer sans arrêt en s'éloignant le plus possible du Cyborg.

Voici les armes conseillées par ordre d'efficacité décroissante contre les M :

Niveau A : Poing normal/Poing Psycho

Niveau B : Poing Psycho/Laser/Poing Normal

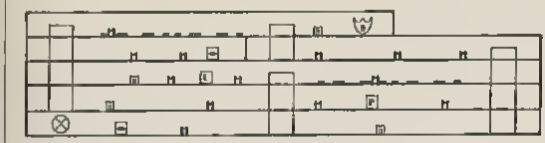
Niveau C : Laser/Poing Psycho/Poing Normal

Niveau D : Laser/Poing Psycho/Poing Normal

Niveau E : Poing Psycho/Poing Normal

Laser comprend Laser-Gun, Light-Gun et Psycho-Gun.

## JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS

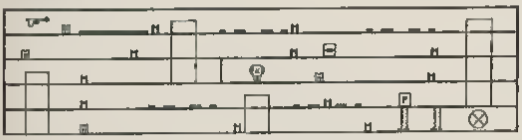


COMMENT TUER UN M
S'IL SAUTE DE LOIN, SAUTEZ QUAND IL SERA À BONNE DISTANCE PUIS FRAPPEZ 1 COUP DE POING DIRIGÉ. DONNEZ 1 COUP DE POING À CHAQUE TOUR OU IL SAUTE

COMMENT TUER UN CO
UTILISEZ LE POING PSYCHO ET TIREZ DÈS QU'IL APPARAÎT SUR L'ÉCRAN. VOUS ÉVITEZ DES TIRS, SAUTEZ PAR DESSUS LES BOULETS. ATTENTION, LES BOULETS ARRÊTENT VOS TIRS

S'IL SAUTE DE PRÈS, DONNEZ UN COUP DE POING À CHAQUE FOIS QU'IL SAUTE VOUS VIVEZ JUSQU'À CE QU'IL EXPLOSE

CONTOURNEZ LES AIMANTS À L'AIDE DES ASCENSEURS

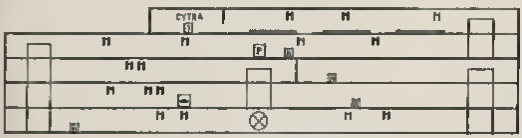


COMMENT TUER UN M
RECULER VOUS ÉVITERA DE DOUBLER PUIS SE BAISSER ET FRAPPE

UTILISER LE JET D'EAU POUR PASSER AU DESSUS DES AIMANTS ET TIRS M

COMMENT TUER UN CO
VITA DUR ET POING PSYCHO ET LUI TIREZ DESSUS DÈS QU'IL APPARAÎT SUR L'ÉCRAN. NE PAS BOUGER ENSUITE, IL SAUTE VOUS CONTINUEZ À TIRER. IL VAUT MIEUX QU'IL VOUS SAUTE DESSUS LES DU BOUT FOIS PLUTÔT QUE D'ESSAYER DE L'ÉVITER

ATTENTION, VOS COUPS SONT DIRIGEABLES À TRAVERS LE CHAMP DE FORCE

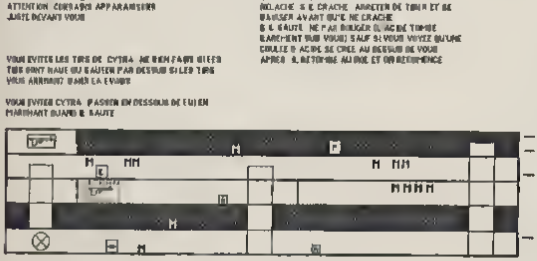



COMMENT TUER UN M
TIRER DESSUS DÈS QU'IL APPARAÎT
ATTENTION, CERTAINS APPARAISSENT JUSTE DEVANT VOUS

VOUS ÉVITEZ LES TIRS DE CYTRA, NE RIEN FAIRE QUAND TIRS SONT HAUT OU SAUTER PAR DESSUS SI LES TIRS VOUS ARRIVENT DANS LA FIGURE

VOUS ÉVITEZ CYTRA, PASSER EN DESSOUS DE L'EAU EN MARCHANT QUAND IL SAUTE

COMMENT TUER UN CO
QUAND IL EST AU SOL, LUI TIREZ DESSUS, IL VOUS RELÂCHE, IL SE CRACHE, ARRÊTER DE TIRER ET SE BAISSER AVANT QU'IL NE CRACHE
IL SAUTE, NE PAS BOUGER, IL FAIT DE TEMPS EN TEMPS BARREMENT TIRE VOUS, SAUF SI VOUS VIVEZ QU'UNE CHALEUR À ACHE SE CRÉE AU DESSUS DE VOUS
APRÈS, IL RECOMMENCE AU DÉBUT, ET ON RECOMMENCE

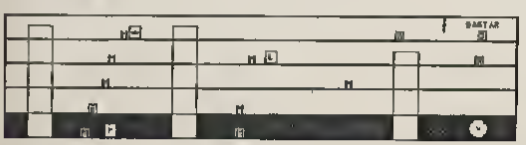


COMMENT TUER UN M
TIRER DESSUS DÈS QU'IL APPARAÎT

COMMENT TUER UN CO
TIRER DESSUS DÈS QU'IL APPARAÎT SUR L'ÉCRAN.

COMMENT TUER UN —
S'IL VIENT PAR EN BAS, SE BAISSER ET TIRER
S'IL VIENT PAR EN HAUT, RESTER DEBOUT ET TIRER OU ALORS L'ÉVITER EN SE BAISSANT

NE PAS ESSAYER QUAND IL SAUTE, SAUTER PAR DESSUS MES TIRS SI BESOIN EST, DES TIRS EXPLOSENT SI VOUS TOUCHEZ DESSUS




COMMENT TUER UN M
SE BAISSER ET UTILISER LE POING PSYCHO OU ÉVENTUELLEMENT S'APPROCHER DE LUI ET SE BAISSER DÈS QUE TUE BOUT À POINT SAUTERA PAR DESSUS

COMMENT TUER UN CO
LUI TIRER DESSUS SANS ARRÊT AVEC LE LASER EN ÉVITANT LES GARDES SOIT EN SE BAISSANT SOIT EN SAUTANT PAR DESSUS (NE PAS LA HAUTEUR DU TIR


# RUN
INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Métro : PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

Avant travaux
**PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES !!!**
**DES PRIX INCROYABLES !!!**

Tout doit disparaître avant rénovation remise de **10 à 20 %** sur le matériel de **30 à 70 %** sur périphériques et logiciels

**ATARI MEGA ST1**
MEGA ST1 **4 990 F**
MEGA ST1 + SM 124 + Logiciel MEGAPAGE + imprimante STAR LC 10 **7 690 F**

**AMIGA**
**AMIGA 2000**
STATION VIDÉO EN DÉMONSTRATION PERMANENTE ! VENEZ VOIR NOS NOUVELLES INSTALLATIONS D'INFOGRAPHIE. VOUS SEREZ STUPÉFAITS !!
Amiga 2000 au prix hurlement bas **7 990 F**
Amiga 2000 + moniteur 1084 **8 690 F**

**OFFRE CLEF AMIGA 500**
Amiga 500 + extension mémoire 1 Mo + 10 jeux + manette **3 990 F**

**OFFRE COULEUR**
Offre ci-dessus + moniteur couleur 1084 **8 490 F**

**ATARI**
**OFFRE CLEF ATARI 1040 STE**
1040 STE PERITEL **4 290 F**
1040 STE Couleur **6 490 F**

**ATARI 520 STE**
520 STE + 10 jeux + 1 manette **3 290 F**
520 STE + 10 jeux + 1 moniteur couleur 8C 1425 + 1 manette **5 290 F**

**ATARI POCKET**
La révolution ! Le plus petit compatible au monde Un prix défiant toute concurrence !! **2 990 F**

**OFFRE CLEF 6128**
AMSTRAD 6128 moniteur couleur + 60 jeux + manette **3 690 F**
PC 2286 HD40 + moniteur couleur 12 HRCD **19 490 F**
+ imprimante LQ 3500

**AMSTRAD**
**OFFRE CLEF PC 2086**
PC 2086 + Disque dur 30 Mo + moniteur monochrome 12" + imprimante LQ 2500 + logiciel WORKS **12 990 F**
Version couleur moniteur 12 HRCD **14 990 F**
EURO PC Nouveau ! Une révolution dans le domaine des compatibles PC. Le mieux PC entièrement européen ! EURO PC + logiciel Works + Moniteur monochrome **5 990 F**
+ imprimante CITIZEN 120 D EURO PC couleur + Logiciel Works + imprimante CITIZEN **8 990 F**

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés

**IMPRIMANTES**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Des prix ... !!! | DMP | 3160 | 1 790 F | STAR | LC 10 | 1 950 F |
| | DMP | 3250 | 1 990 F | STAR | LC 10 Couleur | 2 490 F |
| | DMP | 4000 | 2 490 F | STAR | LC 24-10 | 2 990 F |
| | LQ | 3500 | 2 990 F | CITIZEN | 120 D | 1 490 F |
| | LQ | 5000 | 4 990 F | CITIZEN | SWIFT 24 | 3 990 F |
| | | | | CITIZEN | HOP 45 | 4 990 F |

**N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER !**

VOTRE micro = RUN INFORMATIQUE

Crédit — Leasing — Règlement en 4 fois sans frais

# LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

**Promotions valables jusqu'au 28 février 1990 et dans la limite des stocks disponibles.**

**PIN UP**
**177, rue Saint-Maur, 75010 Paris. Métro : Goncourt.**
**Tél. : (1) 42.02.39.71.**
Frédéric, le fils de Caralì, a ouvert récemment cette boutique où vous trouverez des bandes dessinées, des bijoux fantaisie et des gadgets. Les prix sont très cools, et si vous apportez deux bons Micro News vous aurez droit en plus à une remise de 10%. Un conseil : devenez copain avec Fred, vous arriverez peut-être à obtenir une dédicace de son célèbre papa-pinceau, qui rôde d'ailleurs parfois dans la boutique.

**TEMPS LIBRE**
**22, rue de Sévigné, 75004 Paris. Métro : St-Paul. Tél. : (1) 42.74.06.31.**
Olivier Noel, patron de Temps Libre et rédacteur de notre nouvelle rubrique "Sur un plateau", vous accueillera comme un ami si vous venez de notre part. Il vous fera une réduction d'un bon Micro News sur les jeux suivants : *Héroïka*, *Berlin XVIII* (vendu avec l'extension *Marxmen*), *Okinawa*, *Shadorun*, *Illuminati*. Ces jeux sont testés dans "Sur un plateau", qui est, rappelons-le, une sélection des meilleurs jeux actuels.

**TONKAM**
**1, rue Eugène Varlin, 93170 Bagnolet. Métro : Porte de Montreuil. Tél. : (1) 48.58.96.04. (près des Puces de Montreuil, ouvert samedi, dimanche, lundi, de 10 h à 19 h).**
Vous découvrirez dans ce magasin 1500 titres de bandes dessinées vendues en solde ou en occasion. Une remise de 10% vous sera consentie un chèque Micro News par tranche d'achat de 200 F.

**VIDEOSHOP**
**50, rue de Richelieu, 75001 Paris ; 260, rue de Charenton, 75012 Paris ; 251, boulevard Raspail, 75014 Paris ; 7, rue de l'Eglise, 92200 Neuilly. Tél. : (1) 42.06.03.44.**
- 2 bons Micro News acceptés en déduction d'une séance d'une demi-journée de formation collective (groupe de six personnes) d'initiation à l'Atari ST, l'Amiga, MS-DOS, sont 310 F au lieu de 350 F. Contactez Mme Jacquesson.
De nombreuses promotions sont également proposées sur place dans les trois magasins, le magasin de Neuilly étant spécialisé dans la création graphique.

**PIXISOFT**
**1, rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61.23.48.02.**
**- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des produits Sega.**

**COCONUT**
**13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63 00.**
**41, avenue de la Grande-Armée, 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.**
**Centre commercial Le Triangle, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.58.86.**
**- 1 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.**

**MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE**
**49, boulevard Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.29.40.04.**
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de toutes les **cartouches MSX** à 230 F, soit un prix de **210 F** par cartouche.
**- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F** (à l'exclusion des promotions en cours). Cette réduction est également valable sur tous les produits Sega, qui sont désormais en vente dans ce magasin.

**AMIE**
**11 et 10, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél : (1) 43.57.48 20.**
**60, cours Lieutaud, 13006 Marseille. Tél : (16) 91.42.50.42.**
**- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels et tous les livres par tranche d'achat de 200 F.**
**- 1 bon Micro News accepté sur tous les périphériques (moniteurs, imprimantes etc.) par tranche d'achat de 250 F.**
Ces offres ne sont pas cumulables avec les promotions en cours.

**2010 ELECTRONICS**
**71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50.**
**- 1 bon Micro News accepté sur toute les jeux d'occasion par tranche d'achat de 400 F.**
**- Pour l'achat de 5 jeux d'occasion vendus à prix réduit, un bon Micro News donne droit à un sixième jeu gratuit,** à l'exclusion des jeux Sega et Nintendo. Prix des jeux Amiga, ST et cartouches MSX 100 F, disquettes Amstrad et C64 70 F, cassettes Amstrad et C64 40 F

**RUN INFORMATIQUE**
**82, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : (1) 45 01.51.44.**
**- 1 bon Micro News accepté sur tout achat de hard par tranche d'achat de 200 F,** à l'exception des promotions en cours

**EDEN COMPUTER**
**102, avenue du général Michel Bizot, 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.22.50.**
**- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.**
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une **boîte de rangement** à serrure pour 100 disquettes 5"1/4 ou 80 disquettes 3"1/2 d'une valeur de 139 F, soit **99 F**
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **manette Quickjoy 2** (à micro-switch) d'une valeur de 139 F, soit **99 F**

# HORS-SERIE SEGA®

## INDISPENSABLE ! L'ENCYCLOPEDIE DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom..... Veuillez m'envoyer exemplaire (s) de votre
hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse participation aux frais de port 5 F
Ville
Tél. Age

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

# MISS COOL

## SCHOOL RAPT

**Nous l'avons kidnappée pour vous à la sortie d'une école : miss Cool, la plus belle et la plus efficace des profs de la nouvelle année. Mais attention, elle a son caractère...**

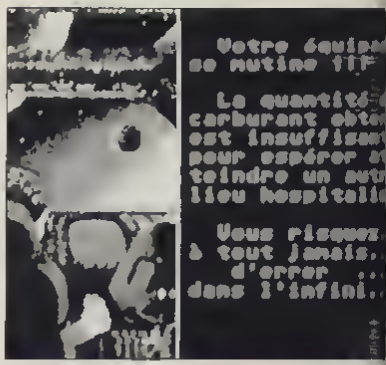
Eh bien, j'en apprends de belles ! Rosie Zounette m'a fait lire votre courrier - j'en suis toute retournée. . Tous les deux mots il y a trois fautes d'orthographe et certains d'entre vous croient que 39/45 est le numéro minitel de Micro News.. Il va falloir que cela cesse ! tous les mois, je vais faire travailler vos méninges ! Evidemment cette rubrique est vivement conseillée aux parents. Au travail !

### PLANETE CONNAISSANCE

La tendance actuelle, dans le monde des éducatifs, va vers une plus grande interaction entre acquisition de connaissances et plaisir ludique. L'aspect jeu ne fait plus figure de parent pauvre ! Ce soft permet d'apprendre tout en s'amusant - quoi de plus stimulant ? Non, Eric Satyre, on ne t'a rien demandé...

Votre vaisseau, le Tutorial, en ce 21ème siècle troublé, vient de subir d'importantes avaries. Seul un atterrissage sur la planète Connaissance peut vous sauver. Mais le maître des lieux n'est pas des plus coopératifs et vous lance un défi. Il vous faudra répondre aux questions de plusieurs enseignants renommés comme les professeurs Linguax et Calculy - chaque point gagné vous permettra d'accumuler des unités de minerai, indispensables pour repartir vers la Terre. Pour parvenir jusqu'à eux, vous devrez traverser des labyrinthes. Une fois trouvé le bon chemin, ces authentiques détenteurs de la connaissance vous poseront des questions sur les maths, le français, l'histoire, les sciences et la géographie. Ce logiciel s'adresse aux élèves du primaire et se révèle distrayant et enrichissant.

**Disquette Micro C pour Atari ST.**




## T O P

### LES CASTORS JUNIORS DANS LA FORET

**Un, deux, trois, nous irons au bois ! Les Castors vont bûcher et vos petites têtes blondes aussi. La forêt de la Connaissance... off limits !**

En voilà une idée super, de mettre en scène dans un jeu éducatif (j'ai bien dit **jeu**) *Les Castors Juniors* - autrement dit : Riri, Fifi et Loulou. Les 4/6 ans vont se régaler et nous subodorons que les plus grands aussi. Tenez, rien qu'à la rédaction, parmi les plus endurcis des testeurs et les soi-disant tatoués du joystick, on ne compte plus les heures passées à jouer avec les canetons débrouillards. Faut vous dire que ça fait absolument craquer tout ça !

Au fin fond des halliers, nos trois amis partent en balade avec, sous le bras, le manuel des *Castors Juniors*. En chemin, ils devront tester leurs connaissances à propos des animaux, des végéteux et du travail humain. Les six étapes de l'itinéraire forestier sont truffées de questions auxquelles l'enfant devra répondre. S'il donne la bonne réponse, le Castor saute de joie, sinon il écrase une larme. Plusieurs chemins s'offrent aux entreprises des charmants volatiles et la faculté de jouer à trois en même temps procure un plus à ce logiciel - remarquable dans tous les sens du terme.

**Disquettes Cocktel Vision pour Atari ST et STE. Existe également sur Amiga et compatibles PC.**

# AU DELA DE VOS REVES

## LA CONSOLE

PC Engine

1790 FRS

# CONSOLES

TOP du mois

## QUEEN OF THE PEACOCK

**SAMOURAÏ TRAVELO**

Ah tiens, pour une fois, le héros est une femme ! Elle porte une robe longue et évolue avec grâce sous les immenses arbres d'une inquiétante forêt. Soudain bondit d'une branche un bonze grossouillet et menaçant : la donzelle se concentre quelques secondes, puis entrouvre les mains pour laisser échapper une boule de feu qui transforme l'importun en sériens nuages de fumée. Abasourdi par cette démonstration de force, on regarde la notice entièrement rédigée en japonais, on observe les dessins attentivement et on découvre avec stupéfaction que la gonzesse en question... eh bien c'est un mec ! Sans contrefaçon, je suis un garçon comme dirait Vilaine Fermière ! Décidément à qui se fier ! Mais après tout peu importe, pourvu qu'elles soient douze (vos vies)...

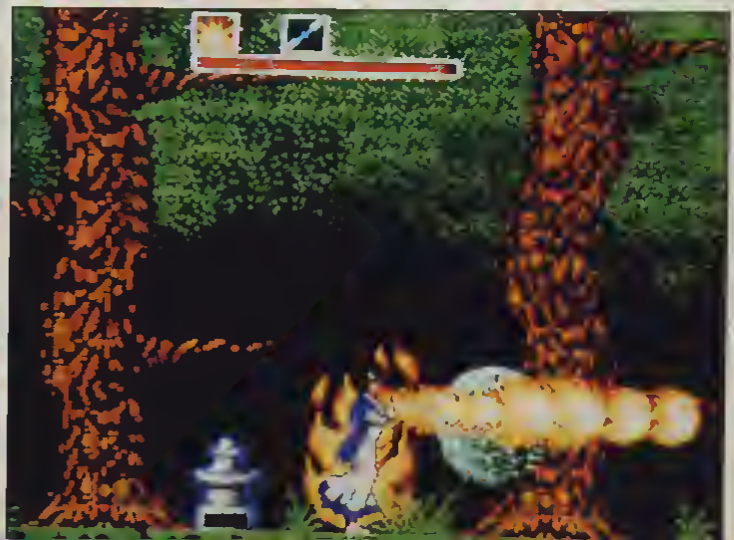
Puisque le principal protagoniste est décidément un homme, la logique de l'histoire veut qu'il aille secourir une princesse. Vous allez donc vous y employer malgré les dizaines de méchants qui vont tenter de couper votre route. Pour vous défendre, vous avez à votre disposition trois sorts différents, dont un véritable lance-flammes orientable.

Plus vous vous concentrez longtemps, et plus votre puissance de feu augmente. Mais certains monstres font tout pour interrompre votre concentration de manière à ne vous faire accoucher que d'une minuscule étincelle crachotante. Que dire encore... Les décors que vous traversez sont originaux et superbes, et les adversaires répugnants à souhait. Même de monstrueux petits baigneurs n'hésiteront pas à se jeter sur vous pour s'emplir la panse. Utilisez sans compter vos pouvoirs magiques pour

les transformer en une immonde bouillie pustuleuse. Ne craignez pas non plus de déchirer votre robe en grimpant aux arbres, vous y serez en position de force pour affronter certains cauchemars de la création...

Voilà une cartouche étonnante, peuplée d'horreurs sans nom bien plus dérangeantes que les sympathiques serpents roses et champignons sauteurs que l'on croise habituellement sur les consoles.

**Cartouche Sega pour la console Mega Drive 16 bits.** **M.L.**



# BLOODY WOLF

## CHIEN DE GUERRE

TOP du mois

Ouais, ça a les graphismes d'un commando, ça a les bruitages d'un commando, ah que c'est un commando - qu'aussi vrai que je m'appelle Johnny... Ouvrez donc vos esgourdes, raclure de fond de bidet ! Un groupe d'hommes dont on ignore encore l'importance a été capturé par le camp ennemi. Votre mission consiste à les délivrer coûte que coûte Schwarzenegger n'étant pas à la hauteur, c'est à vous de jouer (on n'est pas des mauviettes, bon sang !). Vous vous rendez fissa sur les lieux, armé d'une mitraillette plutôt minable - pas la peine de gemberger, juste un peu plus tard vous allez éventrer quelques caisses de bois emplies à craquer de ce qui constitue l'ordinaire de Rambo : mitrailleuses multidirectionnelles, grenades à charge creuse, lance-flammes ! *Bloody Wolf* est vraiment un commando hypersophistiqué : le raid vous conduira à traverser des rivières, des marécages, tous les pièges secrets de la jungle et même à enfourcher des motos. L'originalité du scénario, certaine, valorisera votre mission en la faisant évoluer à partir du quatrième niveau - la transformant en un jeu de recherche où vous adopterez l'identité d'un deuxième héros se lançant sur les traces du précédent, malencontreusement fait prisonnier à son tour.

Enfin, la qualité des sons rattrape grandement les graphismes inégaux comme l'animation parfois relentie et sacre ce jeu le meilleur de sa catégorie. Dément !

**Certe Deta Eaat Corp. pour la console Nec.** **J.D.**

# PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 61 23 48 02

**800 TITRES EN STOCK PERMANENT**

**AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-ATARI 2600 / 800XL-NEC-PC-SEGA**

**SEGA - VENTE - ECHANGE**

***SEGA*** Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

| NOM<br>PRENOM<br>ADRESSE | COMMANDE | PRIX | RETOUR (éventuel) | ECART |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | TOTAL | | FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres) | |
| | | | TOTAL | |

☐ Ci-joint mon règlement ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre remboursement (+30F)

Téléphoner pour les disponibilités

# SEGA CLUB PIXISOFT

***CHANGEZ DE JEU!!!***
***POUR 100 F*** *(port compris)*

**CARTOUCHES 1 MEGA 259 F**

ACTION FIGHTER-ALEX KIDD-ALEX KIDD 3-ASTRO WARRIOR AZTEC ADVENTURE-BLACK BELT-BLADE EAGLE-CHOPLIFTER-CYBORG HUNTER-ENDURO RACER-FANTASIE ZONE FANTASIE ZONE 3-GANGSTER TOWN-GHOSTBUSTER-GLOBAL DEFENSE-GREAT BASKETBALL-GREAT BASEBALL-GREAT FOOTBALL-GREAT GOLF GREAT VOLLEYBALL KUNG FU KIDD-MISSILE 3D-PINGUIN LAND-POWER STRIKE PRO WRESTLING-QUARTET-RESCUE MISSION-SECRET COMMAND-SHANGAI-SHOOTING GALLERY THE NINJA WONDERBOY-WORLD GRDPRIX WORLD SOCCER ZILLION ZILLION 2

**CARTOUCHES 2 MEGA 299 F**

AFTER BURNER ALTERED BEAST ALIEN SYNDROME AMERICAN BASEBALL BOMBER RAID-CALIFORNIA GAMES-CASINO GAMES-CLOUD MASTER-DOUBLE DRAGON FANTASIE ZONE 2-GALAXIE FORCE-GOLDEN AXE-GOLLVELIUS-OUT RUN 3D-PSYCHOFOX RAMBO 3-RAMPAGE RASTAN ROCKY RTYPE SNIHOB SPACE HARRIER-SPACE HARRIER 3D-TENNIS ACE-THUNDER BLADE TIME SOLDIER WONDERBOY 2 WONDERBOY 3-ZAXXON3D-VIGILANTE AMERICAN FOOTBALL SPELLCASTER -WANTED

# GOLDEN AXE

## BARBARE ES-TU LÀ ?

TOP du mois

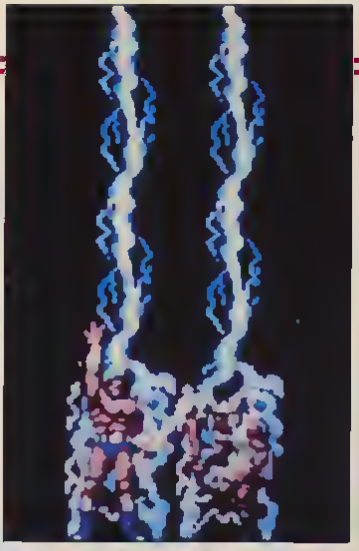
Venu des steppes du Nord, l'imposant guerrier s'engouffra dans la meute humaine. La chair de ses ennemis, lacérée de taille, de pointe et d'estoc par son glaive répandait des flots de sang quand soudain, blessé au visage par une lourde masse bardée de pointes de fer, il se redressa et hurla : "Mais qu'est-ce que c'est que ce joystick pourri ?!" En effet, ce n'est ni dans un roman, ni dans une BD que se déroule cette scène palpitante, mais bien sur la console Sega.

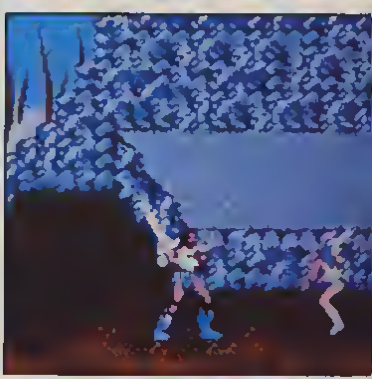
Votre barbare peut sauter à une hauteur phénoménale et assener de terribles coups d'épée. Le nombre de gestes disponible est limité, mais en revanche, vous pouvez vous promener sur toute la surface de l'écran. Evidemment, il en va de même pour vos adversaires, qui profitent de cette situation inhabituelle pour vous sauter dessus à plusieurs et vous encercler. Certains de vos ennemis sont juchés sur d'étranges animaux aussi monstrueux que dangereux. Mais cet avantage peut se retourner contre eux si vous parvenez à les désarçonner pour prendre à votre tour le contrôle de l'animal. Et récoltez donc les fioles transportées par de petits gnomes, vous pourrez ainsi user de pouvoirs magiques aux effets dévastateurs - qui feront disparaître vos ennemis dans un magnifique déluge d'éclairs et de flammes.

Tout cela est vraiment superbe, et vous replonge complètement dans le monde fascinant de *Conan le Barbare*. Pris par l'ambiance, vous cesserez très vite de brailler : "Pauv'con ! J'vais t'éclater la gueule mouâ !" pour vous exclamer : "Par Crom, je vais te pourfendre, nain maudit !" Mais ceci est une autre histoire...

*Dernière minute : Golden Axe a été adapté pour la console 16 bits Mega Drive. Ça va saigner !*

**Cartouche pour la console Sega.** **M.L.**





**NOUS CONSULTER POUR LA LISTE DISPONIBLE DES JEUX D'OCCASION**

**"OPERATION COUP DE "POINTS"**

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

**JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :**

**AMIGA-ATARI-MSX 1.2**
**SPECTRUM-COMMODORE**
**AMSTRAD**
**ATARI 2600-ATARI-X.E**
**CBS COLECOVISION**
**MATTEL-NINTENDO-SEGA**
**VIDEOPAC**

**TEL : 45. 49. 14. 50.**

## NINTENDO

CONSOLE DE BASE + SUPER MARIO BROS 290,00F
PISTOLET 299,00F
FAMILY FUN-FITNESS
LE TAPIS + 5 JEUX 595,00F
POIGNEE NES ADVANTAGE 395,00F
190,00F
POPEYE
DONKEY KONG
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION 290,00F
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY BALL
TENNIS

EXCITEBIKE 310,00F
ICE HOCKEY
MACH RIDER
WRECKING CREW

330,00F
GRADIUS
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS à GOBLINS
RC PRO AM
PUNCH OUT

360,00F
GOONIES II
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID

LEGEND DE ZELDA 390,00F

NOUVEAUTES N C

WIZARD WARRIOR MEGA MEN-TRACK N FIELD 2-WRESTLE MANIA LIFE FORCE-TIGER HELIT METAL GEAR ROBOT WARRIOR-SOLOMON KEY-CONTRAT-

NOUVEAUTES A PARAITRE

NOUS CONSULTER

## SEGA

MATERIELS SEGA
CONSOLE + HANG ON 290,00F
PHASER + 3 JEUX 349,00F
LUNETTE 3 D 290,00F
CONTROL STICK 149,00F
RAPID FIRE 99,00F

MEGA CARTRIDGE 299,00F
CHOPLIFTER, BLACK BELT, THE NINJA, WONDER BOY, ZILLION ACTION FIGHTER, WORLD GRAND PRIX, KUNG FU KIDD, ZILLION II, GREAT GOLF, GREAT BASKET BALL, BASE BALL, POWER STRICKE, SHANGAI FANTAZY ZONE, PRO WRESTLING, ALEX KIDD, QUARTET, SECRET COMMAND, ASTRO WARRIOR/PIT POT, ENDURO RACER, GLOBAL DEFENSE, WORLD CUP SOCCER GREAT FOOTBALL, AZTEC ADVENTURE, PENGUIN LAND, VOLLEY BALL

POUR PHASER
259,00F
SHOOTING GALLERY, RESCUE MISSION, GANGSTER TOWN,
299,00F
*RAMBO III
MISSILE DEFENSE

CARTES SEGA 199,00F
MY NERO, TEDDY BOY, SUPER TENNIS, F 16 FIGHTER, GHOST HOUSE, TRANSBOT, BANK PANIC, SPY VS SPY

TWO MEGA CARTRIDGE 299,00F
OUT RUN, ROCKY, ZAXXON 3 D, ALEX KIDD II, AFTER BURNER KENSEIDEN, COLVELLIUS, DOUBLE DRAGON, FANTASY ZONEIII, Y'S SPACE HARRIER, FANTASY ZONE II, ALIEN SYNDROME, WONDER BOY II, SHINOBI, THUNDER BLADE, R-TYPE, CAPTAIN SILVER, MONOPOLY, LORD OF THE SWORD

NOUVEAUTES 299,00F
RASTAN, TIME SOLDIERS, ALTERED BEAST, CASINO GAMES, TENNIS ACE, AMERICAN BASEBALL, AMERICAN PRO FOOTBALL, WONDER BOY III, VIGILANTE, CALIFORNIA GAMES, GALAXY FORCE, CYBORG HUNTER, CLOUD MASTER, PSYCHO FOX

A PARAITRE

BASKET BALL, NIGHT MARE, DYNAMITE DUX

POUR LUNETTES 3 D 299,00F
POSEIDON WARS 3 D, SPACE HARRIER 3 D, OUT RUN 3 D, MISSILE DEFENSE 3 D, ZAXXON 3 D, BLADE EAGLE 3 D, MAZE HUNTER 3 D

## ATARI 2600

CONSOLE ATARI 2600 + 1 JEU 490,00F
PADDLE (poignée ronde) 149,00F
PADDLE + 2 JEUX 199,00F

149,00F
GANGSTER ALLEY, CHINA SYNDROME, NIGHT STALKER, GRAND PRIX, WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL, REACTOR, BASEBALL, PIGS IN SPACE, COSMIC CREEPS, ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK'N CHASE, BOARDIN, DEFENDER, HUMAN CANNONBALL, BERZERK, SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE, FOREST, PITFALL, DRAGSTER, GLACIER PATROL, PRIVATE EYE, LAZER BLAST, STAR TREK, COSMIC ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYAGER, ADVENTURES ON GX 12, JOUST, DIG DUG, DEADLY DISC, PLANET PATROL, TAPE WORM, QUICK STEP, FROST BITE, RIDDLE OF THE PHINX, FIRE FIGHTER, MOONSWEEPER, ATLANTIS, DEMON ATTACK, HOCKEY, NEXAR, ECHEC

199,00F
CALIFORNIA GAMES, BILLARD, RAMPAGE, SKY, NERD, DESERT FALCON, DECATHLON, COMMANDO, PRO WRESTLING, BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID II, SKY JINKS, BUMP'N JUMP

**TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.**
**REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.**
**TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.**
**SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.**

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

**BON DE COMMANDE**

à retourner après l'avoir rempli à :

**2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS**

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre ..... P
Titre ..... F
Titre ..... P
Titre ..... F
Titre ..... P
Titre ..... F
Titre ..... F
Titre ..... F
Titre ..... F
Titre ..... F
Frais de port ..... 20F
machine + 50F
TOTAL ..... F

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....
N° TELEPHONE .....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

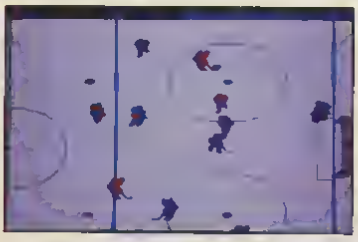
# SLAP SHOOT

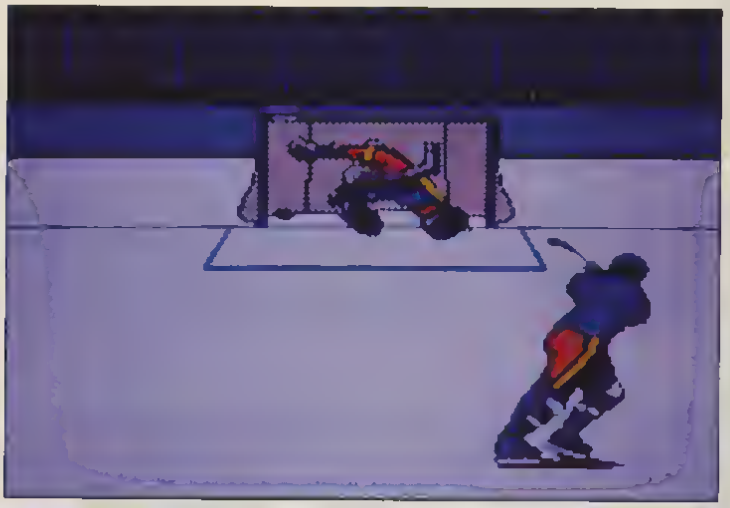
## On The Rock Again !

Comme un vol d'éperviers, les joueurs de l'équipe des Ours Volants se précipitent vers les buts adverses. Les patins crissent sur la glace, le numéro 8 s'apprête á frapper le palet lorsqu'il reçoit un coup de crosse en plein dans la gueule. Coup de sifflet de l'arbitre et séance de pugilat entre les différents protagonistes .. La température de la patinoire monte rapidement et les spectateurs applaudissent à tout rompre..

Vous l'avez certainement compris cette cartouche est une simulation de hockey sur glace. Aprés une présentation soignée, vous assistez à l'irruption sur le terrain des champions de la glisse musclée. Plusieurs choix vous sont alors proposés, qui vous permettront de jouer á un ou deux joueurs, de disputer un simple match ou un véritable tournoi. Cette derniére option vous met en présence de 8 équipes réparties en 3 poules. Une fois votre sélection effectuée, vous voilá é pied d'œuvre sur la glace. Le terrain est vu de trois quarts, la jouabilité est tout juste satisfaisante et l'ensemble reste endessous des performances de la console. Pas de quoi finir givré !

**Cartouche pour la console Sega. J.-P.L.**



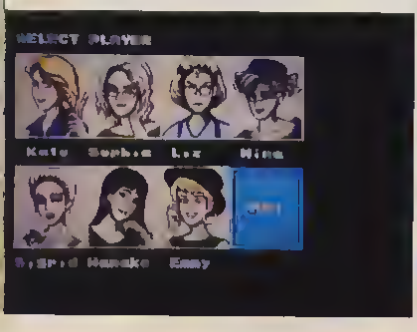


# BREAK'IN

## Coulé Par La Bande

Il manquait un jeu de billard sur la Nec. Voilá cette lacune comblée avec *Break'in*, un programme offrant un choix de six règles - dont celle d'une variante du billard français.

Dés le début, trois options vous sont immédiatement proposées : jouer sans tenir compte de la position de la main qui soutient la canne au moment du tir ou le contraire et enfin prendre des cours de billard français, américain, voire de "fancy shots" - coups de démonstration trés impressionnants . L'interface n'est pas nécessaire si l'on veut jouer é plusieurs, mais c'est quand même franchement plus pratique. Et si vous êtes un célibataire endurci, on vous fournira de la compagnie (féminine aussi... eh oui !) sous la forme d'un adversaire au niveau plus ou moins élevé (choisissez le plus nul pour commencer - il y a longtemps que le ridicule ne tue plus). Aprés tous ces préparatifs, un tirage au sort désignera le "casseur" ou premier á jouer. L'heureux élu placera la boule blanche dans la zone autorisée, puis

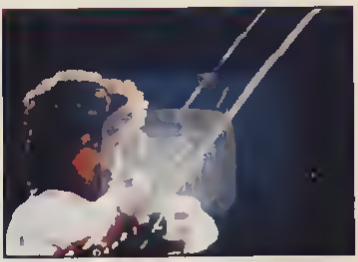


la transparente indiquant la direction du tir. Vous pourrez ajuster sa précision et obtenir une résolution supérieure à celle de l'écran grâce à la commande "Adjust". Quant à l'option "Détail", elle vous fera sourire - elle permet de faire clignoter plein de boules - mais son utilité ne s'est pas encore révélée évidente. . L'étape suivante livrera une vue 3D du tapis en Ray-Tracing (rien que ça !) : un point rouge sur la boule blanche représente l'endroit où vous allez le caresser. Vous aurez ensuite tout loisir de la frapper ailleurs pour exécuter tous les coups et les effets qu'on a coutume de voir dans la réalité : coulé, rétro, gauche, droite, mais aussi le saut et les masses (qui consistent à taper le corps sphénque sur le dessus). Il ne restera plus qu'à régler la force du tir : à vous donc les bandes victorieuses !

Rien à dire du côté de l'animation, si ce n'est que le drap n'est pas très, très roulant ; la musique, elle, crée une ambiance incroyablement réaliste et l'odeur du cigare ne tardera pas à emplir vos poumons psychiques.

**Carte Nexat Soft pour la console Nec.**

**J.D.**



ques tenks gênants

Bien entendu, l'aventure bénéficie de graphismes et de sons - dignes d'une borne d'arcade - qui distinguent ce jeu plutôt classique des autres productions du genre *Commando*. Une option "continue" vous permet de progresser sans vous arracher les cheveux à travers les six niveaux du jeu, dévoilés par un scrolling irréprochable - tour à tour horizontal ou vertical. L'action ne vous laisse pas une seule seconde de répit, mais si vous réussissez à terminer cette mission vivant, vous pourrez fièrement pousser le cri de victoire du guerrier viril : je suis velu, j'ai vu et j'ai vaincu !

**Cartouche pour la console Sega 16 bits.**

**M.L.**

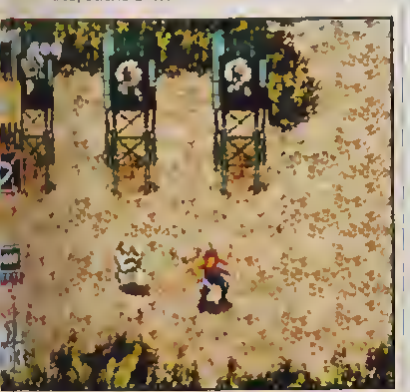
# RAMBO 3

## SANS PEUR ET SANS BRIOCHE

Le muscle saillant, le couteau entre les dents et le regard vif du hareng pêché la semaine dernière, le vétéran du Vietnam John Rambo revient et il n'est pas content.

En effet, ces salopards de russes ont capturé sa "môman" le colonel Trottmen, et notre chérubin musclé va le leur faire payer très cher.

Ce sont tout d'abord les premiers retranchements d'une base russe en Afghanistan qui vont faire les frais de la terrible colère de l'homme au cerveau lent - équipé pour l'occasion d'un couteau, d'un arc, d'une mitrailleuse et de bombes à retardement. L'ennemi est partout : il surgit des camions, tire depuis les miradors, et lance des grenades, caché derrière des sacs de sable. Mais un vrai para n'a jamais peur (surtout s'il est bel homme) et notre héros finit par faire sauter la lourde porte de fer qui lui barre l'accès du second niveau. Là, c'est le face-à-face avec un hélicoptère que notre Robin des Rizières fera voler en éclats à l'aide de ses célèbres flèches à tête explosive. Dans cette séquence fort bien réalisée vous devrez, pour décocher une flèche, quitter le rocher qui vous abrite et ajuster le viseur tout en tendant la corde (Rambo n'en a qu'une à son arc), le tout sous le feu de l'ennemi. Libérez ensuite les otages emprisonnés dans la forteresse et filez vers l'héliport en faisant sauter au passage quel-



# LIFE FORCE

## GROSSE-BOUFFE A FAIM !

Eh oui, que les obsédés moyens passent leur chemin car contrairement é ce que pourrait laisser croire le titre de cet article, nous n'allons pas parler du film où Mathilda - Aoooooouuuh! (du calme J.-P L !) - May apparaissait entièrement nue. Cette cartouche est bien une adaptation, mais celle de *Salamander*, le célèbre jeu d'arcade de Konami. Zélos, un monstre de l'espace doté d'un solide appétit, dévore une é une les galaxies qui vous entourent En compagnie d'un de vos camarades (en option deux joueurs) vous allez donc vous jeter dans la gueule du loup. Et n'imaginez pas que c'est seulement une façon de parler : vous allez réellement pénétrer é l'intérieur de l'estomac du glouton intersidéral et combattre ses défenses jusqu'é ce que vous ayez atteint son cœur Dans un scrolling tour á tour horizontal ou vertical, vous traverserez les mondes que le monstre a engloutis auparavant. Evitez autant que possible les tirs des habitants des lieux - désormais dociles exécutants de ses quatre volontés - et n'oubliez jamais que vous vous trouvez é l'intérieur d'un organisme vivant. Les parois, animées d'un mouvement de constriction-déconstriction incessant, vous bellottent dans tous les sens et pauvent méme se reformer juste aprés votre passage. Heureusement, chaque vague de méchants abattue abandonne sur place une "nacelle de puissance" qui vous parmet d'améliorer votre armement. Le premier niveau se termine par un duel entre votre vaisseau et une cervelle gigantesque sortie d'on ne sait où Tournez autour d'elle en évitant ses tentacules et visez l'œil, c'est le seul point sensible de "the Thing". Ensuite, débrouillez-vous tout seul pour progresser dans ce shoot'em up classique - mais très prenant - qui bénéficie d'une bonne animation et de graphismes organiques qui tiennent parfois de l'exploration chirurgicale.

**Cartouche Konemi pour la console Nintendo.** **M.L.**

# WRESTLEMANIA

## BRAS DE FER

Cette cartouche va vous permettre d'affronter les plus terribles catcheurs américains et notamment le plus célèbre d'entre eux : Hulk Hogan, une montagne de muscles de deux métres au sommet desquels trônent pêle-mêle une épaisse chevelure blonde, un sourire carnassier, une moustache façon Attila et le regard fou d'un gorille enragé. Vous pouvez frater un copain ou vous heurter é l'ordinateur - mais quel que soit votre choix, vous incarnez obligatoirement un des six catcheurs proposés. Chacun posséde un assortiment de sept coups qui lui est propre André le Géant, par exemple, est trop lourd pour sauter sur son adversaire du haut des piliers qui bordent le ring, mais peut en revanche balancer un coup de pied qui reléguerait le tremblement de terre de San Francisco au niveau d'une partie de tapa-cul au jardin du Luxembourg

On retrouve avec plaisir les meilleurs catcheurs du monde, tous plus costauds, sales et méchants les uns que les autres, mais on regrette que les programmeurs n'aient pas inclus les prises les plus spectaculaires En effet, les coups de poing, les claques et les coups de pied pleuvent - mais une prise seulement parmet de soulever son adversaire et de l'envoyer s'écraser un peu plus loin...

**Cartouche Acclaim pour la console Nintendo.** **M.L.**

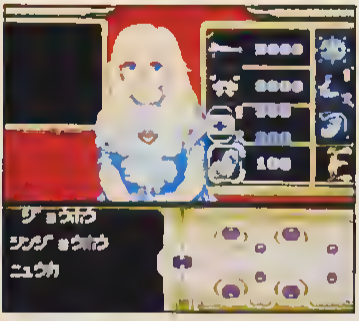
# FORGOTTEN WORLDS

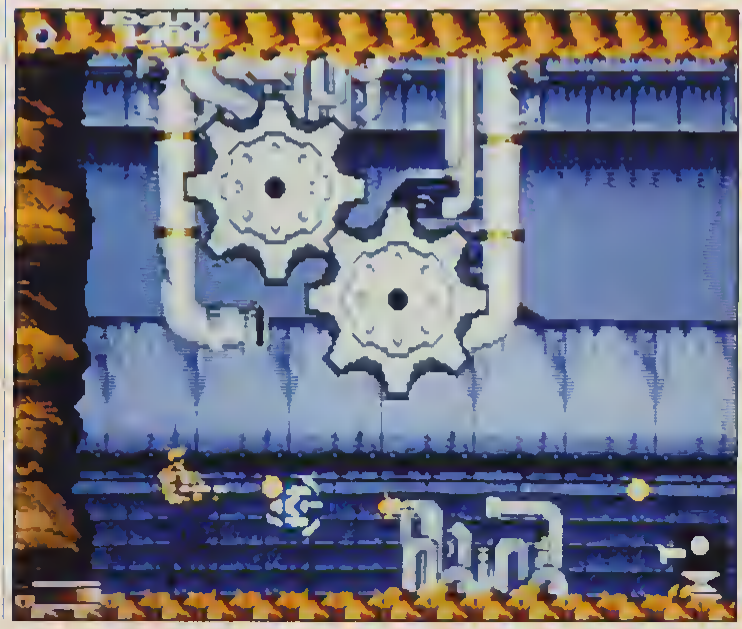
## BARBAQUE TO THE FUTURE

C'est reparti pour un tour, la console Sega 16 bits vient une fois de plus de détrôner ses concurrentes et passe en tête à l'entrée de la ligne droite... On ne vous le répétera jamais assez : cette bestiole confine au génie le plus pur. La formidable adaptation d'un grand classique des salles d'arcade que j'ai sous les yeux ne me démentira point.

Bon sang, j'ai les doigts qui me lancent après une séance prolongée de tir sur les monstruosités qui traînent dans tous les coins de ce Supertop. Go to the future ! Ici-bas l'avenir ne ressemble pas du tout au film de Robert Zemeckis *Retour vers le futur* - au contraire tout le monde il est méchant et enragé. A croire qu'ils sont tous tombés dans un bain d'acide à leur naissance et qu'ils recrachent ça par tous les pores de leur carcasse fétide. Barbares et fières de l'être, ces mutations biodéjectables ont envahi le monde, perdu et oublié de tous, qui est devenu ruines et chaos à perte de vue. Miracle ! Des guerriers courageux se lancent dans une vaste opération de désinfection. Le premier niveau, assez facile, vous précipite dans ce qui reste d'une ancienne mégapole. Les diaboliques créatures fondent sur leurs victimes à la vitesse de la lumière - heureusement une grande mobilité vous évite de succomber trop rapidement à leurs attaques. Tirez, bougez et ramassez les boules bleues (en fait de l'argent) qui s'échappent des corps calcinés. A la fin de chaque niveau, des magasins vous permettront de faire vos emplettes : armes, trousse de secours, armure etc. Votre musette pleine, la partie continue de plus belle avec de nouveaux monstres, des roues dentées et une bête tentaculaire crécheuse de feu. Sublime, hyperrapide, voilà une version qui vous en fera voir de toutes les couleurs - et dans laquelle vous risquez d'être englouti corps et âme. Un jeu qu'on ne "forgettera" pas !

**Cartouche pour la console Sega Mega Drive 16 bits.** **J.-P.L.**





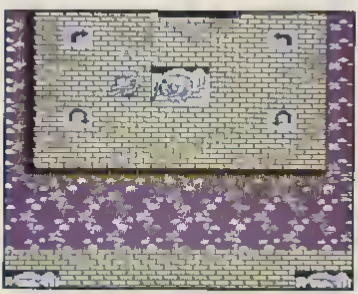
# KING'S KNIGHT

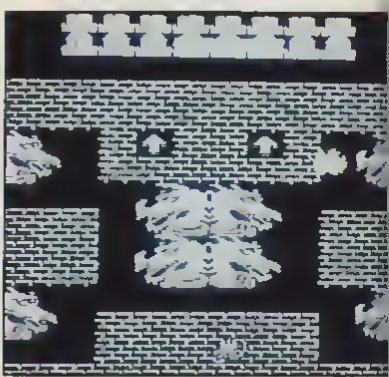
## CHEZ CES GENS-LÀ...

D'abord, d'abord y'a Ray Jack, lui qu'est comme un violent et puis qu'a un gros sabre, puis qui sait plus son nom tellement qu'il a reçu de coups, tellement qu'il a morflé...

Faut vous dire monsieur, que chez ces gens-lé, on ne cause pas monsieur... on cogne é bras raccourcis ! Et puis y'a Kaliva, le magicien sauteur aux pouvoirs étonnants, Barusa, le monstre cracheur de feu et Toby, l'alerte brigand lanceur de dagues .. Toutce petit monde s'en va fiérement friter les dragons kidnappeurs de princesses. Nos héros auront d'abord á lutter séparément, chacun dans un niveau différent, afin d'améliorer leurs caractéristiques et de récupérer des objets magiques ou des sorts. Ce butin indispensable qui est dissimulé sous des roches ou des buissons qu'il faut dégommer au préalable, vous donnera du fil á retordre. En effet, l'écran défile vers le bas sans que l'on puisse stopper le scrolling, ce qui vous oblige á réagir trés vite. Et parfois un monstre surgit de façon surprenante á la place du bonus espéré ! Les personnages qui ont survécu á cette épreuve initiatique se regroupent ensuite pour combattre l'ignoble gerbeur d'étincelles. Vous pouvez alors changer l'ordre de marche des héros : celui qui maîtrise le sort le plus approprié á la situation se trouve en première ligne. Malgré des graphismes plutôt inconsistants, on apprécie trés vite cette cartouche et on se dit que tant qu'il y aura des dinosauriens á occire et de gentes pucelles á défendre, on pourra toujours se consoler.

**Cartouche Square pour Nintendo.** **M.L.**





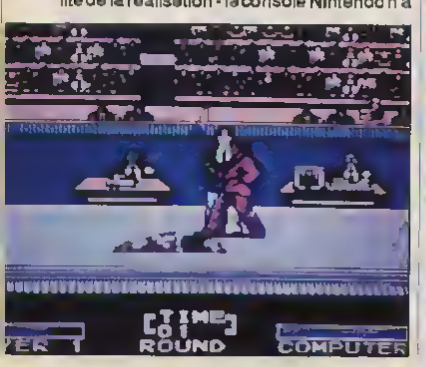
# TRACK & FIELD 2

## JARRETS EN FOLIE !

Les sportifs de tout poil et les enragés du biceps vont pouvoir suer en toute tranquillité grâce á cette cartouche énergétique. Pas moins de quinze disciplines sont au programme de cette célébration du muscle.

Autant vous le dire tout de suite : les faibliards de la manette vont souffrir pour venir à bout des différentes épreuves car c'est balaise, balaise. Enfin avec un peu de ténacité et beaucoup de réflexes, on y arrive. Ce qui surprend, de prime abord, c'est la qualité de la réalisation - la console Nintendo n'a pas dit son dernier mot .. Les séquences d'ouverture et la cérémonie de clôture, belles comme l'antique, font montre d'une magnificence quasi babylonienne. Escrime, lancer du marteau, karaté, natation, plongeon, triple saut, saut á la perche, tir á l'arc, course á pied, barres paralléles etc. N'en jetez plus, la coupe déborde. Vous pouvez au choix vous entraîner ou participer á la compétition. Aprés une série de qualification, vos résultats s'affichent sur une feuille sortent d'une machine á écrire - un bien bel effet. Cette cartouche, vraiment excellente, devrait susciter des vocations chez les nombreux sportifs en chambre ..

**Cartouche Konami pour la console Nintendo.** **J.-P.L.**



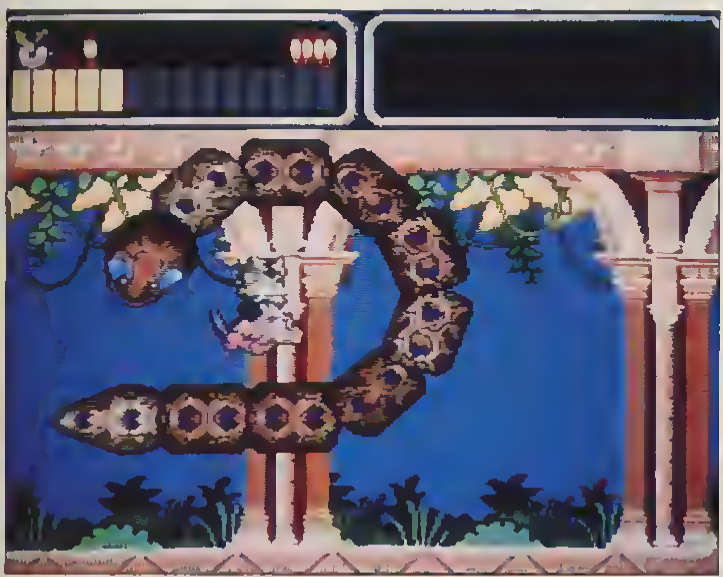
# WONDER BOY 3 IN MONSTERLAIR

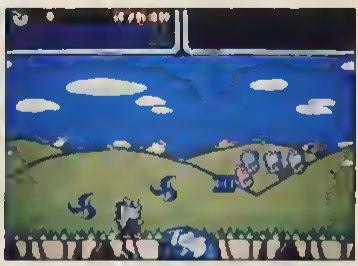
## LITTLE BOY STORY

Une fois de plus, *Wonder Boy* doit se sortir d'un mauvais pas, puisqu'il se retrouve après une méga-embrouille au fin fond de la tanière du monstre (the lair en langage d'Elisabeth) et plongé dans une galère qui fait suite à celle de *Super Wonder Boy in Monsterland*...
Pour échapper à ses agresseurs, il devra

doublard de sucreries (de gâteau au roudoudou notamment) - et enfin récolter des armes probablement inventées par les Marx Brothers... Ce garçon marche à la Wondar ! Si vous avez la chance de posséder l'interface permettant le branchement de plusieurs manettes, le programme le reconnaîtra automatiquement et vous proposera alors de jouer à deux - votre partenaire dirigeant Wonder Girl, la petite sœur du héros. Chaque niveau se compose de deux parties : la première où se déroule la véritable découverte de toutes les difficultés et des monstres nouveaux - et la deuxième où vous affronterez, à cheval sur un hippocampe volant (sic), la créature de fin de tableau qui de son souffle meurtrier peut vous expédier en Enfer. Les graphismes et l'animation sont d'une qualité équivalente à celle du jeu de café et la bande sonore (laser, ne l'oublions pas) vous laissera sans voix. Au bout du compte, voilà un jeu qu'il est impossible de ne pas aimer - un vrai must (de quartier)

**CD-Rom Hudson Soft pour la console Nec.** **J.D.**





parcourir pas moins de 14 niveaux, se débarrasser d'une pléthore d'insectes rampants et d'animaux dégénérés qui en veulent à sa peau, gavar son estomac ron-

# SAMOURAI MICRO

# LE MSX2+ SONY HB-F1XDJ

**Ça y est ! Il est là, on l'a vu, touché, palpé, retourné, ouvert, disséqué, exploré, secoué et malaxé. "Il", c'est le tout nouveau MSX2+, le bécane 8 bits qui met les pieds dans le plat et qui n'a pas peur de venir jouer dans la cour des grands.**

Désormais, l'Amiga et le ST vont devoir compter avec un concurrent de taille, car bien que le MSX2+ ne soit qu'une petite machine 8 bits avec seulement 64 K de RAM, il est capable dans certains domaines d'égaler les capacités d'un 16 bits.

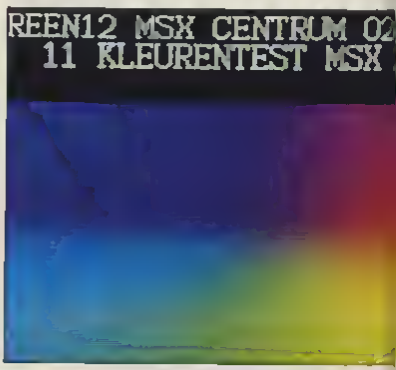
## SUPERBES DIGITS

Le MSX2+ est par exemple équipé de processeurs vidéo entièrement dédiés au graphismes qui lui permettent d'obtenir des digitalisations d'images d'une qualité nettement supérieure à n'importe quel autre micro familial, y compris l'Amiga. La digitalisation en temps réel est également possible grâce à une cartouche (HBI-V1) distribuée par Sony pour moins de 2000 F et simple d'emploi.

Le MSX2+ est bien entendu entièrement compatible avec les autres MSX. Il comporte les huits modes d'affichage écran du MSX2, plus trois nouveaux : les modes 10 et 11 qui, sur un écran de 256 X 212, peuvent afficher simultanément 12 499 couleurs, et le mode 12 qui, pour une même résolution, permet d'afficher 19 268 couleurs simultanément. Toutes ces couleurs ne peuvent être utilisées lors d'animations, mais en revanche le mode 5 (qui ne comptait que seize couleurs sur le MSX2) dispose maintenant d'un système d'alternance des couleurs sur une fréquence de 60 Hz. Grâce à ce système on peut afficher plus de seize couleurs car l'alternance très rapide de deux couleurs, invisible à l'œil nu, donne l'illusion d'une troisième couleur (malins les Japonais !) Ces capacités permettent d'obtenir des scrollings multidirectionnels plein écran comparables à ceux des 16 bits.

## HUIT VOIES FM

Pour ce qui est des sons, le MSX2+ dispose des mêmes processeurs que son prédécesseur, auxquels vient s'ajouter l'incroyable nouveau processeur à huit voies "synthèse FM", ce qui nous fait onze voies, c'est à dire sept de plus que l'Amiga !



Et ce n'est pas tout, le MSX DOS ASCII nouvelle version permet de gérer jusqu'à 4 mégaoctets de RAM, ainsi qu'un disque dur de 40 mégas. Du jamais vu sur un 8 bits ! Bien entendu, les sorties habituelles permettent d'étendre les possibilités de la machine : sorties imprimante, RGB, audio-vidéo (cinch), FF Out (cinch), magnéto, et deux ports joystick.
Les Japonais ont aussi ajouté quelques gadgets de leur cru qui raviront les amateurs de consoles : le *speed controller* peut faire varier la vitesse du quartz (ce qui permet aux petits futés de passer les niveaux les plus difficiles d'un jeu au ralenti) et le *ren-sha turbo*, qui augmente considérablement votre cadence de tir.

Vendu pour l'instant par MSX Vidéo Center pour environ 4500 F, le MSX2+ risque donc de faire des ravages et de redonner une nouvelle jeunesse au monde des 8 bits dont les vétérans (C64/Amstrad CPC) commencent sérieusement à décliner. Une fois de plus, l'innovation technique nous vient du pays du Soleil Levant et on commence à se demander si le paysage micro ne sera pas bientôt entièrement dominé par les samouraïs du pixel. Vous découvrirez dans le prochain numéro les tests des premiers jeux MSX2+, avec notamment un *Sex Machines* consacré aux petites Japonaises dans des digitalisations aussi coquines que somptueuses. Sayonara les petits vernards !

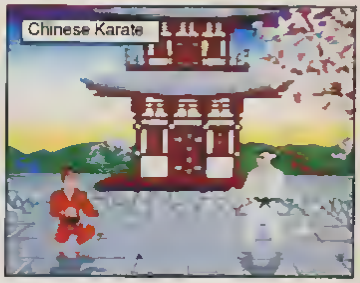
## MSX 2 + fonctionnant en 110 V - 60 MHZ (convertisseur 110V/220V fourni)

| | PANASONIC FS-A1WSX | SONY HB-F1XDJ | SANYO WAVY 70FD2 | SANYO WAVY 70FD |
|---|---|---|---|---|
| RAM | 64 Ko | 64 Ko | 64 Ko | 64 Ko |
| ROM | 624 Ko | | 80 Ko | 80 Ko |
| Caractères japonais | OUI | OUI | EN OPTION | EN OPTION |
| Synthèse FM (PAC) | OUI | OUI | OUI | OUI |
| Ports cartouches | 1 dessus, 1 derrière | 1 dessus, 1 derrière | 2 dessus | 2 dessus |
| Lecteur de disquettes | 1 | 1 | 2 | 1 |
| Prise magnéto | NON | OUI | OUI | OUI |
| Sortie audio (RF) | OUI | OUI | OUI | OUI |
| Sortie vidéo / NTSC | OUI | OUI | OUI | OUI |
| Sortie RGB | OUI | OUI | OUI | OUI |
| Sortie stéréo | OUI | NON | NON | NON |
| Fonction pause | OUI | OUI | NON | OUI |
| Fonction accélération | OUI | OUI | NON | OUI |
| Compilateur Basic | NON | NON | OUI | OUI |
| Prix (10 000 yens = 380 F environ) | 69 800 yens | 69 800 yens | 67 800 yens | 64 800 yens |
| Livré avec | Logiciel Kangi | Utilitaires + dessin | Deux drives | Démo graphique et musicale |

# TRISTES BANQUISES

**Un parka, des Moonboots, une paire de moufles serrant fermement skis et bâtons et un bonnet en laine enfoncé jusqu'au nez, puant l'eucalyptus et la médication : le Prof Paul-Emile ST prépare Albertville...**

*Micro News : Ben alors, Prof ? Vous avez l'air tout triste, qu'est-ce qui vous arrive ?*
Professeur ST : Je suis allé faire du ski au début du mois.
*Micro News : Et alors ?*
Professeur ST : Ouuuuliiin ! Pas de neige ! Et en plus, j'ai attrapé un rhume ! Sniff !
*Micro News : Dû étiez-vous donc ?*
Professeur ST : En Bretagne. Sniff !
*Micro News : Je comprends mieux. Mais il n'y a pas que le ski dans la vie ! Vous aliez bien nous trouver un bon petit soff sportif pour vous remettre en forme ...*
Professeur ST : Mouais .. j'ai bien **Chinese Karaté**, sniff !
*Micro News : Eh bien voilà ! Qu'attendez-vous pour enfiler votre kimono et vous agiter le joystick en poussant le cri qui pue ?*
Professeur ST : Ça ne m'emballe pas trop. C'est bien réalisé, mais ça ressemble à beaucoup trop d'autres softs de karaté pour me redonner l'envie de casser des planches à coups de manchette, sniff !
*Micro News : Vous avez attrapé un sacré coup de froid, dites-moi ! Le climat breton est toujours aussi brouillasseux à ce que je vois.*
Professeur ST : Pas du tout ! Ce n'est pas sous un menhir que j'ai pris froid mais dans les couloirs humides d'un sombre donjon.
*Micro News : Vous .. vous voulez dire que... il est là ? Vous l'avez ?*
Professeur ST ( arborant un air innocent) : Vous voulez parler de **Chaos Strike Back**, la suite du *Dungeon Master* ?
*Micro News : QUOI !!! Vous l'aviez et vous ne disiez rien ! La suite d'un des plus grands moments de l'histoire de la micro, égoïstement accaparée pour son usage personnel par celui en qui les espoirs des Ataristes du monde entier se portaient ! Vous n'avez pas honte ? Faites-le voir, et tout de suite !*
Professeur ST : Je vais le chercher, il est dans mon coffre-fort, coulé dans le béton et gardé par deux dobermanns que je n'ai pas nourris depuis quinze jours.
*Micro News : Vous n'êtes qu'un égoman ! Mais cela prouve au moins que la suite de ce chef-d'œuvre est aussi passionnante que le premier.*
Professeur ST : Ah, si vous saviez ! Je n'ai pas pu faire de ski pendant mes vacances, mais j'ai passé des nuits entières à explorer les moindres recoins de cette nouvelle aventure. Les débuts sont très difficiles et les créatures du Chaos vous attaquent en nombre dès la première minute. Mieux vaut utiliser des personnages qui ont survécu au premier épisode et atteint ainsi un niveau très élevé - car les débutants vont se faire dégeger plus vite qu'un Noir dans une parouze du Ku Klux Klan.
*Micro News : Mais à part le niveau de difficulté, rien de nouveau ?*
Professeur ST : Malgré de très longues heures passées devant mon écran, je n'ai exploré qu'une infime partie du jeu. Pour le moment, les décors ressemblent beaucoup à ceux de *Dungeon Master*, mais on y rencontre de nouveaux monstres et deux options qui n'existaient pas auparavant. La première vous permet de redessiner la bouille de votre personnage comme vous le voulez, ce qui va ravir les dingues de *Donjons & Dragons* qui passaient des nuits à peindre leurs figurines. Autre nouveauté, une option vous permet de consulter un oracle qui, en fonction de la situation de vos personnages, vous donnera des trucs plus ou moins précis pour progresser dans le donjon.
*Micro News : Super ! Je cours chercher la*



*disquette dans votre bureau !*

Professeur ST : Halte ! Plus un pas, malheureux ! La moquette est minée. Mais j'ai toujours sur moi, dans mon portefeuille, des photos de mes jeux préférés. Je vais vous en donner quelques-unes pour vos lecteurs.

*Micro News : Merci Prof ! Oh... mais késaco? On dirait des photos de vous avec...*

Professeur ST : RENDEZ-MOI ÇA !

*Micro News : Voilà, voilà... Mais j'aimerais tout de même savoir ce que vous faisiez avec...*

Professeur ST : Ces photos datent de 39/40 - lui et moi étions dans l'armée de l'Air à bord d'un bombardier P47.

*Micro News : Vous voulez dire que vous faisiez équipe avec Doc Amiga ?!!*

Professeur ST : Euh... d'une certaine façon, oui. D'ailleurs, nos exploits sont retracés dans un logiciel qui devrait sortir prochainement : **P47 Thunderbolt**. Il s'agit d'un classique shoot'em up à scrolling horizontal dans lequel vous survolez le Nord de la France en bombardant les installations ennemies et en évitant la DCA et les défenses aériennes.

*Micro News : Diantre ! Et vous avez vraiment vécu tout ça ?*

Professeur ST : Derrière l'écran de mon ST, oui.

*Micro News : Je me disais aussi...*

Professeur ST : Changeons de sujet, voulez-vous... Vous connaissez **Le Rédacteur**, bien sûr ?

*Micro News : Le rédac-chef ? Oui, c'est un gentil garçon, un peu porté sur les jeunes donzelles aux mamelles volumineuses et la pipe mais, mais qui...*

Professeur ST : Stop ! Je ne vous parle pas de ce rédacteur-là, je vous parle du *Rédacteur*, le remarquable traitement de texte bien connu de tous les Ataristes, triple crétin contaminé !

*Micro News : Veuillez m'excuser pour cette terrible méprise.*

Professeur ST : Mon pauvre ami, votre inculture et votre pauvreté d'esprit sont des espaces insondables dont l'étendue dépasse les suppositions les plus folles concernant l'infini galactique !

*Micro News : Euh... Je vous suis assez mal... ssniff !*

Professeur ST : Apprenez, non pas que tout flatteur vit aux dépens de celui qui l'écoute, mais que la société Epigraf va commercialiser prochainement la troisième version de ce traitement de texte à un prix relativement abordable (400 F pour les utilisateurs des premières versions, 1000 F pour les autres).

*Micro News : Je suppose qu'à ce prix-là, quelques améliorations ont été apportées.*

Professeur ST : Bravo ! Vous voyez, quand vous y mettez du vôtre, vous comprenez ce qu'on vous dit... Vous pourrez par exemple écrire une lettre type à vos 150 associés dans cette petite affaire de contrebande d'olives dont vous m'avez parlé hier, et remplacer ensuite les vides par le nom du destinataire, son âge ou son poids. Vous pouvez faire varier ainsi cinquante critères. Vous pourrez également choisir la taille des caractères, sauvegarder dans six formats différents, créer des tableaux, compléter vos textes avec des images et bien d'autres choses encore.

*Micro News : Bravissimo !*

Professeur ST : Et j'oubliais un détail qui vous concerne plus particulièrement en tant qu'analphabète chronique, le programme dispose d'un dictionnaire de 380 000 mots qui vous permettra de corriger vos fautes d'orthographe.

*Micro News : Pas mal, mais je suis un peu trop habitué à mon Macintosh pour changer de traitement de texte, sssnifff !*

Professeur ST : Ça ne fait rien ! J'ai ce qu'il vous faut, ça s'appelle **Script** et c'est l'exacte réplique de *Mac Write*, votre traitement de texte préféré.

*Micro News : Dans ce cas, je ne vois pas l'intérêt d'aller taper mes articles sur un ST plutôt que sur un Macintosh.*

Professeur ST : Ouhou ! Toc ! Toc ! Y'a quelqu'un à l'intérieur du crâne ? Mettez-vous à la place d'un possesseur d'Atari ST... vous n'avez pas forcément un Mac sous la main. Par ailleurs, la version ST devrait être plus rapide !

*Micro News : Ah bon... sniff !*

Professeur ST : Je vois que vous ne comprenez rien - une fois de plus. Allez donc vous préparer un grog et jetez-vous dans les bras de Morphée !

# COCO

*IL Y A LES CLIENTS COCONUT...*

**COCONUT ÉTOILE**
41 avenue de la Grande Armee
75016 PARIS ✆ 45 00 69 68
**Métro Argentine** (Fermé le Lundi)

**COCONUT RÉPUBLIQUE**
13 boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43 55 63 00
**Métro Oberkampf**

*IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE ..*

**COCONUT MONTPELLIER**
C CIAL LE TRIANGLE NIV BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67 58 58 85
(FERMÉ LE LUNDI)

**COCONUT GRENOBLE**
6, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL 76 50 99 41

## AMSTRAD CPC

| COMPILATIONS | C/D |
|---|---|
| LES HITS DE NOEL | 99/149 |
| COIN OP HITS | 145/179 |
| THRILL TIME GOLD 1 | 145/179 |
| THRILL TIME GOLD 2 | 145/179 |
| THRILL TIME PLATINIUM 1 | 145/179 |
| 12 JEUX FANTASTIQUES | 149/199 |
| 100 % A D OR | 149/199 |
| LES VAINQUEURS | 149/199 |
| LA COLLECTION CPC | 199/225 |
| EPYX ACTION | 129/199 |
| THE STORY SO FAR VOL 2 | 139/155 |
| THE STORY SO FAR VOL 4 | 139/199 |
| STARWARS TRILOGY | 149/229 |
| LES JUSTICIERS | 145/199 |
| LA COMPIL OCEAN | 145/195 |
| LE MONDE DE L ARCADE | 149/195 |
| OCEAN DYNAMITE | 149/179 |
| TAITO COIN OP | 139/199 |
| LES BEST D US GOLD | 149/199 |
| GAME SET & MATCH | 129/199 |
| GAME SET & MATCH 2 | 129/199 |
| | |
| WEST PHASER | 349/349 |
| ALPHAKHOR | /199 |
| ACTION FIGHTER | 109/199 |
| ARTICFOX | 99/95 |
| A P B | 99/145 |
| ACTION SERVICE | 139/179 |
| ADVANCED ART STUDIO | /249 |
| AIRBONE RANGER | 199/225 |
| AFTERBURNER | 95/145 |
| BEACH VOLLEY | 95/145 |
| BATMAN (LE FILM) | 95/145 |
| BARBARIAN 2 | 99/139 |
| BARD S TALES | 99/99 |
| CHASE HQ | 99/145 |
| CABAL | 99/149 |
| CARRIER COMMAND | 139/199 |
| CRAZY CARS 2 | 139/199 |
| CHUCK YEAGER | 95/145 |
| DRAGON SPIRIT | 99/149 |
| DOUBLE DRAGON | 95/145 |
| DOUBLE DETENTE | 99/139 |
| DRAGON NINJA | 99/139 |
| FIGHTING SOCCER | 99/149 |
| FORGOTTEN WORLDS | 99/149 |
| GHOULS N GHOSTS | 99/149 |
| GALAXY FORCE | 99/149 |
| GHOSTBUSTERS 2 | 99/149 |
| GUNSHIP | 150/235 |
| HARD DRIVIN | 99/145 |
| HEROES OF THE LANCE | 129/232 |
| INDIANA JONES (ARCADE) | 95/140 |
| INTERNATIONAL SOCCER | 149/195 |
| KNIGHT FORCE | 139/175 |
| KICK OFF | 139/179 |
| LE MANOIR DE MORTEVILLE | /195 |
| LAST NINJA 2 | 129/169 |
| L ARCHE DU CPT BLOOD | 149/195 |
| MOONWALKER | 99/149 |
| MEURTRE A VENISE | 149/199 |
| NEW ZEALAND STORY | 99/149 |
| OPERATION THUNDERBOLD | 99/149 |
| PASSING SHOT | 99/149 |
| PHM PEGASUS | 99/99 |
| RICK DANGEROUS | 99/149 |
| RUNNING MAN | 99/139 |
| ROBOCOP | 99/139 |
| STRIDER | 99/145 |
| SHUFFLEPUCK CAFE | /199 |
| SHINOBI | 99/149 |
| SILKWORM | 99/145 |
| SKWEEK | 149/199 |
| SOCCER MICROPROSE | 169/199 |
| TURBO OUT RUN | 99/149 |
| THE INTOUCHABLES | 99/149 |
| TINTIN SUR LA LUNE | 159/199 |
| THE GAME SUMMER EDT | 99/149 |
| THE GAME WINTER EDT | 99/149 |
| THE TRAIN | 99/99 |
| VIGILANTE | 95/149 |
| XYBOTS | 99/149 |
| 3D POOL | 99/149 |

## COMMODORE 64

| COMPILATIONS | C/D |
|---|---|
| 100 % DYNAMITE | 145/199 |
| COIN OP HITS | 125/159 |
| THRILL TIME GOLD 1 | 149/199 |
| THRILL TIME PLATINIUM 1 | 149/199 |
| THE STORY SO FAR VOL 2 | 159/199 |
| THE STORY SO FAR VOL 4 | 159/199 |
| STARWARS TRILOGY | 199/145 |
| HISTORY OF MAKING | 245/295 |
| LES BEST D US GOLD | 149/179 |
| OCEAN DYNAMITE(IN CROWN) | 139/199 |
| TAITO COIN OP | 125/159 |
| GAME SET & MATCH | 129/179 |
| GAME SET & MATCH 2 | 169/199 |
| | |
| ACTION FIGHTER | 129/159 |
| ALTERED BEAST | 149/199 |
| AFTERBURNER | 99/145 |
| ARTICFOX | 99/99 |
| BATTLECHESS | /149 |
| BUFFALO BILL | 149/195 |
| BATMAN (LE FILM) | 99/145 |
| BARBARIAN 2 | 99/149 |
| BARD S TALES | 99/99 |
| BARD S TALES 2 | /249 |
| BARD S TALES 3 | /249 |
| CHASE H Q | 99/149 |
| CABAL | 99/145 |
| CARRIER COMMAND | 169/195 |
| CURSE OF THE AZURE BOND | /299 |
| CAVERMAN UGH LYMPIC | /199 |
| CHESSMASTER 2000 | 129/149 |
| CHESSMASTER 2100 | /169 |
| CHUCK YEAGER FLIGHT ADV | 99/159 |
| DRAGON SPIRIT | 129/199 |
| DOUBLE DRAGON | 95/145 |
| DRAGON NINJA | 95/145 |
| FIGHTING SOCCER | 149/195 |
| FORGOTTEN WORLDS | 45/145 |
| FLIGHT SIMULATOR II NF | 499/599 |
| GHOSTBUSTER 2 | 159/159 |
| GALDRAGONS DOMAIN | 119/159 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 129/199 |
| GUNSHIP | 139/199 |
| HARD DRIVIN | 119/159 |
| HEROES OF THE LANCE | 129/159 |
| HOSTAGES | 149/195 |
| HILLSFAR | /225 |
| INDY (ARCADE) | 119/139 |
| INTERNATIONAL SOCCER | 95/145 |
| KICK OFF | 149/195 |
| LORDS OF CONQUEST | 99/99 |
| L ARCHE DU CPT BLOOD | 149/199 |
| LAST NINJA 2 | 125/149 |
| MINI PUT | 99/99 |
| NEW ZEALAND STORY | 95/145 |
| OPERATION THUNDERBOLT | 99/149 |
| OMEGA | /299 |
| OIL IMPERIUM | /195 |
| OPERATION WOLF | 95/135 |
| POWER DRIFT | 129/159 |
| P H M PEGASUS | 99/95 |
| PASSING SHOT | 129/159 |
| POOL OF RADIANCE | /259 |
| POWER AT SEA | 99/199 |
| RICK DANGEROUS | 99/149 |
| RACK EM | 95/145 |
| ROBOCOP | 99/139 |
| SPACE ROGUE | /249 |
| STRIDER | 95/149 |
| STUNTCAR RACER | 195/249 |
| SHOOT EM UP CONST KIT | 195/295 |
| SPEEDBALL | 99/139 |
| SERVE & VOLLEY | 95/145 |
| SOCCER (MICROPROSE) | 109/229 |
| TUSKER | 129/199 |
| THE UNTOUCHABLE | 99/145 |
| TEST DRIVE 2 | /199 |
| T K O | 95/149 |
| TEST DRIVE | 99/149 |
| ULTIMA TRILOGY | /295 |
| ULTIMA 5 | /295 |
| WORLD TOUR GOLF | 99/99 |
| 3D POOL | 99/149 |

## SPECTRUM

| COMPILATIONS | |
|---|---|
| WINNERS | 199 |
| 100 % DYNAMITE | 199 |
| EPYX ACTION | 159 |
| COIN OP HITS | 149 |
| THE STORY SO FAR VOL 4 | 159 |
| HISTORY IN THE MAKING | 249 |
| OCEAN DYNAMITE (IN CROWD) | 159 |
| LES BEST D US GOLD | 149 |
| TAITO COIN OP | 129 |
| GOLD SILVER BRONZE | 145 |
| TOP 10 COLLECTION | 129 |
| GAME SET & MATCH | 129 |
| GAME SET & MATCH 2 | 169 |
| | |
| ALTERED BEAST | 109 |
| A P B | 119 |
| AIRBONE RANGER | 129 |
| BATMAN (LE FILM) | 129 |
| CABAL | 119 |
| CRAZY CARS 2 | 129 |
| DOUBLE DETENTE | 99 |
| DRAGON NINJA | 95 |
| DOUBLE DRAGON | 99 |
| FORGOTTEN WORLD | 99 |
| GUNSHIP | 129 |
| HARD DRIVIN | 149 |
| INDY (ARCADE) | 99 |
| LAST NINJA 2 | 149 |
| OPERATION THUNDERBOLT | 119 |
| OPERATION WOLF | 99 |
| PASSING SHOT | 119 |
| RUNNING MAN | 129 |
| ROBOCOP | 99 |
| STRIDER | 99 |
| SILKWORM | 129 |
| SUPER SCRAMBLE | 99 |
| STORMLORD | 99 |
| VIGILANTE | 99 |
| XYBOTS | 129 |

## ATARI XL/XE

| | |
|---|---|
| AIRWOLF | 99/ |
| AMERICAN ROAD RACE | 99/ |
| ACE OF ACES | 99/199 |
| COLOSSUS CHESS 4 0 | 129/199 |
| DECATHLON | 99/ |
| GHOSTBUSTERS | 99/ |
| GAUNTLET | 99/149 |
| FOOTBALLER OF THE YEAR | 99/199 |
| F 15 STRIKE EAGLE | 129/169 |
| LEADER BOARD | 129/199 |
| NINJA MASTER | 99/ |
| PRO GOLF | 99/ |
| ROCKFORD | 99/ |
| SPEED ACE | 99/ |
| STEVE DAVIS SNOOKER | 99/199 |
| SPACE SHUTTLE | 99/ |
| SPITFIRE ACE | 129/199 |
| SOLO FLIGHT 2 | 129/199 |
| SILENT SERVICE | 129/169 |
| WINTER EVENS | 129/199 |
| WINTER OLYMPIADE 88 | 129/159 |
| ZYREX | 99/ |
| BLUE MAX | 149 K |
| CHOPLIFTER | 199 K |
| DESERT FALCON | 199 K |
| EAGLE NEST | 199 K |
| FIGHT NIGHT | 199 K |
| FOOTBALL | 129 K |
| FINAL LEGACY | 129 K |
| GATO | 199 K |
| JOUST | 129 K |
| LODE RUNNER | 129 K |
| MILLIPEDE | 129 K |
| MIDNIGHT MAGIC | 159 K |
| ONE ON ONE BASKET | 199 K |
| RESCUE ON FRACTALUS | 129 K |
| ROBOTRON 2084 | 129 K |

## PC 1512 & COMPATIBLES

| COMPILATIONS | |
|---|---|
| AMERICAN DREAMS | 245 |
| EUROPEAN DREAMS | 245 |
| FUNBOX | 249 |
| ARCADE MEGA HITS | 349 |
| LES CLASSIQUES VOL 1 | 299 |
| LES CLASSIQUES VOL 2 | 299 |
| | |
| WEST PHASER | 349 |
| AUSTERLITZ | 299 |
| A 10 TANK KILLER | 345 |
| AMERICAN CIVIL WAR 3 | 295 |
| ASTERIX | 225 |
| APOLLO 18 | 95 |
| BOMBER | 395 |
| BLOOD MONEY | 249 |
| BARBARIAN 2 | 219 |
| BLUE ANGELS | 299 |
| BORODINO | 295 |
| BATTLE OF BRITAIN | 299 |
| BOKODAN | 245 |
| BATTLE CHESS | 245 |
| CYCLES | 349 |
| CARRIER COMMAND | 349 |
| CURSE OF THE AZURE BOND | 345 |
| CHUCK YEAGER 2 0 | 295 |
| CHESSMASTER 2000 | 299 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 245 |
| DRAGON S OF FLAME | 299 |
| DAME GRAND MAITRE | 299 |
| DARK CENTURY | 299 |
| DON T GO ALONE | 299 |
| DAVID WOLF | 349 |
| DRAKKEN | 299 |
| EXPLORA 2 | 295 |
| EUROPEAN SPACE SIMULATOR | 299 |
| FEARY TALES ADVENTURE | 399 |
| FERRARI FORMULA 1 | 229 |
| F 15 N 2 | 345 |
| F15 COMBAT PILOT | 235 |
| F19 | 345 |
| FLIGHT SIMULATOR V3 | 499 |
| SCENERY DISK L UNITÉ | 299 |
| GREAT COURT | 299 |
| GHOSTBUSTERS 2 | 329 |
| GOLD OF AMERICAS | 299 |
| GRAVE HARDAGE | 295 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 295 |
| GUNSHIP | 299 |
| INDY (ARCADE) | 145 |
| INDY (AVENTURE) | 299 |
| KNIGHT FORCE | 295 |
| KING QUEST 4 | 295 |
| LEISURE SUIT LARRY 3 | 365 |
| MANIAC MANSION | 299 |
| M1 TANK PLATOON | 299 |
| MICRO SCRABBLE | 295 |
| MICROPROSE SOCCER | 245 |
| NORTH & SOUTH | 269 |
| OLIVER ET COMPAGNIE | 245 |
| OIL IMPERIUM | 245 |
| PICTIONARY | 299 |
| POPULOUS | 245 |
| PC GLOBE | 495 |
| PIRATES | 295 |
| ROMMEL | 295 |
| RICK DANGEROUS | 299 |
| RACK EM | 149 |
| SHERMAN M4 | 245 |
| SPACE ROGUE | 345 |
| STARTREK 5 | 449 |
| STARGLIDER 2 | 345 |
| SIM CITY | 245 |
| SPACE QUEST 3 | 245 |
| SERVE & VOLLEY | 145 |
| TEST DRIVE 2 | 299 |
| U F O | 349 |
| ULTIMA TRILOGY | 399 |
| ULTIMA 5 | 295 |
| VETTE | 295 |
| WALL STREET | 295 |
| WATERLOO | 245 |
| XENON 2 | 249 |
| ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS) | 299 |

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN (LISTE SUR DEMANDE).

## ATARI STF/STE

| COMPILATIONS | |
|---|---|
| LES JUSTICIERS | 245 |
| LES GENS D DR | 245 |
| LES VAINQUEURS | 295 |
| AMERICANS DREAMS | 245 |
| EUROPEANS DREAMS | 249 |
| STORY SO FAR VOL 1 | 149 |
| STORY SO FAR VOL 3 | 199 |
| | |
| WEST PHASER | 345 |
| AUSTERLITZ | 299 |
| AREL MAGIC HAMMER | 199 |
| ALTERED BEAST | 199 |
| A A T | 395 |
| BOMBER | 299 |
| BEVERLY HILLS COP | 299 |
| BORODINO | 349 |
| BLOODMONEY | 345 |
| BEACH VOLLEY | 199 |
| BATMAN (LE FILM) | 199 |
| CABAL | 199 |
| CHESS PLAYER 2150 | 299 |
| CHAOS STRIKE BACK | 349 |
| CHASE H Q | 199 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 229 |
| CONFLICT EUROPE | 295 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 199 |
| DARK CENTURY | 295 |
| DRAGON S OF FLAME | 245 |
| DRAKKEN | 295 |
| DRAGON NINJA | 195 |
| EUROPEAN SPACE SIMULATOR | 275 |
| F29 | 249 |
| FERRARI FORMULA 1 | 225 |
| FULL METAL PLANET | 245 |
| FALCON (FRANCAIS) | 299 |
| FALCON MISSION | 195 |
| FLIGHT SIMULATOR II NF | 345 |
| GHOSTBUSTERS 2 | 239 |
| GALAXY FORCE | 245 |
| GHOULS N GHOST | 195 |
| GREAT COURT | 245 |
| HARD DRIVIN | 195 |
| HILLSFAR | 245 |
| IRON LORD | 295 |
| INTERPHASE | 245 |
| INDY (ARCADE) | 195 |
| INDY (ADVENTURE) | 245 |
| KNIGHT FORCE | 299 |
| KICK OFF | 245 |
| KICK OFF EXTRA TIME | 149 |
| LES INCORRUPTIBLES | 199 |
| LES VOYAGEURS DU TEMPS | 249 |
| MAUPITI ISLAND | 299 |
| MANIAC MANSION | 299 |
| MICROPROSE SOCCER | 239 |
| NINJA WARRIOR | 199 |
| NORTH & SOUTH | 245 |
| OLIVER ET CIE | 245 |
| OPERATION THUNDERBOLD | 199 |
| OIL IMPERIUM | 195 |
| PICTIONARY | 299 |
| POWER DRIFT | 199 |
| PIRATES | 245 |
| POPULOUS | 225 |
| SCENERY POPULOUS | 99 |
| RED STORM RISING | 295 |
| RICK DANGEROUS | 245 |
| SHERMAN M4 | 245 |
| SUPER WONDERBOY | 195 |
| STORMLORD | 195 |
| STRIDER | 199 |
| SHUFFLEPUCK CAFE | 199 |
| SHINOBI | 199 |
| TWINWORLD | 245 |
| TURBO OUT RUN | 199 |
| TV SPORTS | 495 |
| WILD STREETS | 249 |
| WATERLOO | 299 |
| XENON 2 | 245 |
| ACTION SERVICE | 99 |
| HOSTAGES | 99 |
| L ARCHE DU CPT BLOOD | 99 |
| MACADAM BUMPER | 99 |

TOUS LES UTILITAIRES LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS EN MAGASIN (LISTE SUR DEMANDE).

# NUT.

**PROMOTION**

**QUICKJOY 2 TURBO 89 F.**

**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE**

**HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H**

## AMIGA

| | |
|---|---|
| LES BEST D US GOLD | 345 |
| LES VAINQUEURS | 289 |
| LES GEN D DR | 245 |
| LES JUSTICIERS | 345 |
| AMERICAN DREAMS | 245 |
| EUROPEAN DREAMS | 245 |
| AUSTERLITZ | 290 |
| ALTERED BEAST | 244 |
| BOMBER | 299 |
| BATTLE SQUADRON | 285 |
| BORODINO | 295 |
| BEACH VOLLEY | 245 |
| BATMAN (LE FILM) | 238 |
| CHESSPLAYER 2150 | 289 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 260 |
| CHASE H Q | 245 |
| DRAGON OF FLAME | 259 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 199 |
| DRAKKEN | 260 |
| DRAGON NINJA | 245 |
| DONGEON MASTER | 295 |
| FULL METAL PLANET | 260 |
| FIGHTING SOCCER | 245 |
| FALCON | 295 |
| FALCON MISSION | 195 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 235 |
| GHOSTBUSTERS 2 | 238 |
| GALAXY FORCE | 250 |
| GHOULS & GHOSTS | 245 |
| GREAT COURT | 245 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 290 |
| H LLSFAR | 245 |
| HARD DRIVIN | 195 |
| IRON LORD | 299 |
| IT CAME FROM DESERT | 295 |
| INTERPHASE | 245 |
| INDY (ARCADE) | 199 |
| INDY (AVENTURE) | 249 |
| KNIGHT FORCE | 245 |
| KICK OFF | 266 |
| K CK OFF EXTRA TIME | 149 |
| LE FETICHE MAYA | 245 |
| LES VOYAGEURS DU TEMPS | 235 |
| LES PORTES DU TEMPS | 289 |
| MANIAC MANSION | 280 |
| MOONWALKER | 245 |
| MICRO SCRABBLE DE LUXE | 265 |
| MICROPROSE SOCCER | 239 |
| NINJA WARRIOR | 195 |
| NORTH AND SOUTH | 256 |
| OPERATION THUNDERBOLD | 245 |
| RICK DANGEROUS | 245 |
| STAR FLIGHT | 245 |
| SPACE ACE | 295 |
| SUPER WONDERBOY | 245 |
| STUNTCAR RACER | 245 |
| STRIDER | 245 |
| SHINOBI | 245 |
| SHADOW OF THE BEAST | 349 |
| SIM CITY | 245 |
| TWINWORLD | 245 |
| TURBO OUT RUN | 245 |
| TEST DRIVE 2 | 269 |
| TV SPORTS | 348 |
| WILD STREETS | 255 |
| WATERLOO | 295 |

## APPLE 2

| | |
|---|---|
| ARCADE MEGA HIT | 396 |
| ARKANDID | 259 |
| BAD DUDES | 295 |
| BATTLE OF NAPOLEON | 380 |
| BARD S TALE | 289 |
| BARD S TALE 2 | 295 |
| BARD S TALE 3 | 295 |
| CURSE OF THE AZURE BONDS | 350 |
| COLONIAL CONQUEST | 295 |
| CHUCK YEAGER FLIGHT ADV | 289 |
| CALIFORNIA GAMES | 299 |
| CHESSMASTER 2000 | 295 |
| CONFLICT IN VIETNAM | 295 |
| CRUSADE IN EUROPE | 295 |
| DRAGON WARS | 350 |
| DECISION IN THE DESERT | 295 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 430 |
| KING QUEST 3 | 295 |
| RARATE CHAMP | 199 |
| KUNG FU MASTER | 199 |
| MIGHT AND MAGIC | 295 |
| MECH BRIGADE | 356 |
| MARBLE MADNESS | 295 |
| POOL OF RADIANCE | 345 |
| PIRATES | 295 |
| RISK | 145 |
| ROGER RABBIT | 295 |
| SHOGUN | 399 |
| SILENT SERVICE | 295 |
| STREET SPORT FOOTBALL | 345 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 345 |
| TIME OF LORE | 345 |
| TEST DRIVE | 295 |
| TRIPLE PACK | 189 |
| ULTIMA 5 | 260 |
| VICTORY ROAD | 295 |
| WINGS OF FURY | 275 |

## APPLE 2 GS

| | |
|---|---|
| ARKANOID | 295 |
| BARD S TALES | 420 |
| CALIFORNIA GAMES | 295 |
| CHESSMASTER 2100 | 395 |
| DUNGEON MASTER | 349 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 249 |
| GAUNTLET | 296 |
| ICE HOCKEY | 295 |
| KING QUEST 4 | 399 |
| LAST NINJA | 275 |
| PIRATES | 263 |
| PAPERBOY | 280 |
| POLICE QUEST | 350 |
| SPACE QUEST | 245 |
| SILPHEED | 295 |
| SILENT SERVICE | 295 |
| SHADOWGATE | 256 |
| SUBBATTLE SIMULMATOR | 380 |
| TEST DRIVE 2 | 399 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 345 |
| TOMAHAWK | 295 |
| THEXDER | 230 |
| UNINVITED | 350 |
| WAR IN THE MIDDLE EARTH | 395 |

## CONSOLE SEGA

| | |
|---|---|
| + HANG ON | |
| + 2 MANETTES DE JEUX | |
| + CABLE PERITEL | 295 |
| PISTOLET PHASER | 249 |
| PISTOLET PHASER + 3 JEUX | 349 |
| AMERICAN PRO FOOTBALL | 295 |
| AMERICAN BASEBALL | 295 |
| ALTERED BEAST | 295 |
| AZTEC ADVENTURE | 295 |
| AFTER BURNER | 295 |
| ALIEN SYNDROME | 295 |
| ALEX KIDD | 295 |
| ALEX KIDD 2 | 299 |
| ALEX KIDD 3 | 295 |
| ACTION FIGHTER | 255 |
| BOMBER RAID | 299 |
| BLACK BELT | 295 |
| CYBORG HUNTER | 295 |
| CALIFORNIA GAMES | 295 |
| CAPTAIN SILVER | 295 |
| CHOPLIFTER | 255 |
| DOUBLE DRAGON | 299 |
| F16 FIGHTER | 195 |
| GOLVELLIUS | 295 |
| GREAT GOLF | 295 |
| GREAT FOOTBALL | 255 |
| GREAT BASKETBALL | 255 |
| GREAT BASEBALL | 255 |
| GREAT VOLLEYBALL | 255 |
| KENSIDEN | 295 |
| LORD OF THE SWORD | 295 |
| KUNG FU KID | 255 |
| MIRACLE WARRIOR | 295 |
| OUT RUN 2D ET 3D | 295 |
| PHANTASY STAR | 365 |
| POWER STRIKE | 255 |
| PRO WRESLING | 255 |
| RASTAN | 295 |
| RAMPAGE | 295 |
| R TYPE | 295 |
| RAMBO 3 | 299 |
| ROCKY | 295 |
| SHINOBI | 299 |
| SECRET COMMAND | 286 |
| SUPER TENNIS | 195 |
| SPACE HARRIER | 299 |
| TENNIS ACE | 265 |
| TIME SOLDIERS | 295 |
| THUNDERBLADE | 295 |
| TEDDY BOY | 195 |
| THE NINJA | 255 |
| VIGILANTE | 295 |
| WORLD SOCCER | 255 |
| WANTED | 295 |
| WONDERBOY | 295 |
| WONDERBOY 2 | 295 |
| WONDERBOY 3 | 295 |
| YS | 295 |
| ZILLION | 299 |
| ZILLION 2 | 295 |
| JOYSTICKS POUR SEGA | |
| CONTROL STICK | 199 |
| SPEED KING SEGA | 199 |

## CONSOLE NINTENDO

| | |
|---|---|
| CONSOLE NINTENDO | |
| + SUPER MARIO BROS | |
| + 2 MANETTES DE JEUX | |
| + CABLE PERITEL | 999 |
| ALPHA MISSION | 295 |
| BALLOON FIGHT | 260 |
| CASTLE VANIA | 345 |
| CLU CLU LAND | 250 |
| DONKEY KONG | 195 |
| DONKEY KONG 3 | 199 |
| EXCITEBIKE | 295 |
| GALAGA | 295 |
| GUN SMOKE | 295 |
| GHOST N GOBLINS | 295 |
| GOONIES 2 | 345 |
| GRADIUS | 295 |
| GOLF | 299 |
| IKARI WARRIOR | 345 |
| ICE CLIMBER | 269 |
| ICE HOCKEY | 295 |
| KID ICARUS | 345 |
| KUNG FU | 299 |
| LEGEND OF ZELDA | 395 |
| METROID | 345 |
| MACH RIDER | 299 |
| PUNCH OUT | 345 |
| PINBALL | 260 |
| POPEYE | 199 |
| PRO WRESTLING | 295 |
| ROBO WARRIOR | 345 |
| RUSH N ATTACK | 345 |
| RC PRDAM | 295 |
| RAD RACER | 345 |
| SECTION 2 | 345 |
| SOCCER | 299 |
| SLALOM | 280 |
| SUPER MARIO BROS | 250 |
| SUPER MARIO 2 | 399 |
| TROJAN | 295 |
| TOP GUN | 345 |
| TENNIS | 299 |
| URBAN CHAMPION | 295 |
| VOLLEYBALL | 295 |
| WRECKING CREW | 295 |
| XEVIOUS | 295 |
| JOYSTICKS | |
| NES ADVANTAGE | 995 |
| SPEEDKING NINTENDO | 195 |

## DISQUETTES VIERGES

| | |
|---|---|
| DISQUETTES 3 5 | |
| 3 5 SF/DD LES 10 | 99 |
| 3 5 SF/DD LES 10 | 120 |
| BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ | 99 |
| BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ | 99 |
| BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ | 150 |
| DISQUETTES 5 1/4 | |
| 5 1/4 NEUTRES LES 10 | 39 |
| 5 1/4 SF/DD LES 10 | 99 |
| 5 1/4 DF/DD LES 10 | 89 |
| BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ | 35 |
| DISQUETTES 5 , LES 10 | 199 |

## MATERIEL

| | |
|---|---|
| ATARI ST | |
| 520 STE | 3499 |
| 520 STE + MONITEUR MONO | 4499 |
| 520 STE + MONITEUR COULEUR | 5499 |
| 1040 STF | 3699 |
| 1040 STF + MONITEUR MONO | 4899 |
| 1040 STE + MONITEUR COULEUR | 5699 |
| MEGA ST1 MONOCHROME | 5799 |
| MEGA ST1 COULEUR | 7999 |
| MEGA ST2 MONOCHROME | 11199 |
| MEGA ST2 COULEUR | 12099 |
| MEGA ST4 MONOCHROME | 14699 |
| MEGA ST4 COULEUR | 15999 |
| LECTEURS SUPPLEMENTAIRES | |
| DISQUE DUR 30 MEGA ATARI | 4299 |
| DISQUE DUR 50 MEGA ATARI | 7999 |
| MODEM 3 5 DF | 999 |
| RF542R 5 1/4 | 1299 |
| MONITEURS | |
| MONOCHROME HR SM124 | 1499 |
| COULEUR SC1425 | 2499 |
| COULEUR PHILIPS 8801 | 2399 |
| IMPRIMANTES | |
| LASER SLM804 | 13579 |
| STAR LC10 COMPLETE | 1299 |
| STAR LC10 7 COULEURS | 2499 |
| STAR LC 24/10 | 3299 |
| DIVERS | |
| CABLE IMPRIMANTE | 159 |
| RUBAN ENCREUR NL10 | 79 |
| RUBAN ENCREUR LC10 | 49 |
| RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR | 95 |
| TAPIS SOURIS | 75 |
| PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) | 49 |
| DOUBLEUR JOYSTICK (GPC) | 79 |
| PORTFOLIO ATARI | |
| PORTFOLIO | 2999 |
| INTERFACE PARALELLE | 499 |
| REE CARD 32K/64K/128K/ | N C |
| AMIGA | |
| AMIGA 500 | N C |
| CABLE PERITEL | 150 |
| LECTEUR 3 5 CA880 | 990 |
| JOYSTICKS | |
| QUICKJOY 2 + | 69 |
| QUICKJOY 2 | 89 |
| QUICKJOY 3 | 129 |
| QUICKJOY 5 | 199 |
| SPEEDKING IONIX | 199 |
| NAVICATOR | 189 |
| MICRO BLASTER | 139 |
| SPEEDKING PC | 245 |
| SPEEDKING PC + CARTE | 445 |

COMITES D ENTREPRISE ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

RESERVATION ET DISPONIBILITES TELEPHONEZ AU (1) 42 56 53 00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

à adresser exclusivement à

**COCONUT**

**13, bd Voltaire**
**75011 Paris**
**43 55 63 00**

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

Date d expiration –/– Signature _____

TITRES | PRIX

_____

_____

_____

Participation aux frais de port et d emballage + 15 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disk TOTAL à payer

Règlement je joins ☐ chèque bancaire ☐ C C P ☐ mandat lettre ☐ C B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remb)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

# DOCTEUR AMIGA

# CONDUCADOC

**Qu'on se la dise, la Doc, après un procès purement formel, est de nouveau parmi nous. Il pète vraiment la santé... Alléluia ! Que son génie des carpettes inonde nos misérables pixels. La Securamigate vaille !**

*Micro News : Eeehoooo, Doc, où êtes-vous ?*

Doc Amiga : Je tiens à dire que ce succès...

*Micro News : Coucou, c'est moi !*

Doc Amiga : Taisez-vous au fond, je cause !

*Micro News : Doc, Doc ! J'ai vos disquettes...*

Doc Amiga : La ferme ! Immonde vermisseau de la Baltique, je vous renie - vous et vos frères - pendant cinq générations

*Micro News : Pfff... quel accueil ! Les années passent mais votre légendaire caractère de cochon, lui, ne trépasse. Admirez la rime !*

Doc Amiga : Prose toujours, tu m'intéresses. Vous ne vous rendez pas compte que vous parlez depuis des rustres à une célébrité ..

*Micro News : Bon sang mais c'est... bien dur ! J'ai devant moi la Huitième Merveille du monde, l'Empereur de l'Octet, le Prince Noir du 68030, le dieu Azerty en nerf et en DOS*

Doc Amiga : Votre humilité me touche profondément et votre sens de la démesure trouve grâce à mes oreilles. Venez à ma droite et faites attention à mon sceptre d'autocar.

*Micro News : Puis-je - ô votre sublimation translabiale - invoquer en votre présence le sort de nos misérables lecteurs ?*

Doc Amiga : Faites. Je ressens déjà le flux bénéfique de ces milliers de cerveaux braqués sur mon "nous".

*Micro News : Peut-être faudrait-il appeler le SAMU, Service des Allumés Maniaques et Ukrainiens ?*

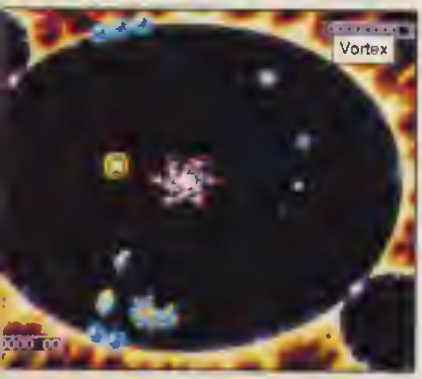
Doc Amiga : Plus tard, je ne peux attendre : les vibrations qu'ont cent triques me gagnent. Voici venir le règne de **Vortex**. Des profondeurs insondables de l'infini une énergie farouche arrive dans notre galaxie. Matière et antimatière vont se fondre en un magma apocalyptique - un peu comme si Rika Zaraï se mettait à tourner dans des films X.

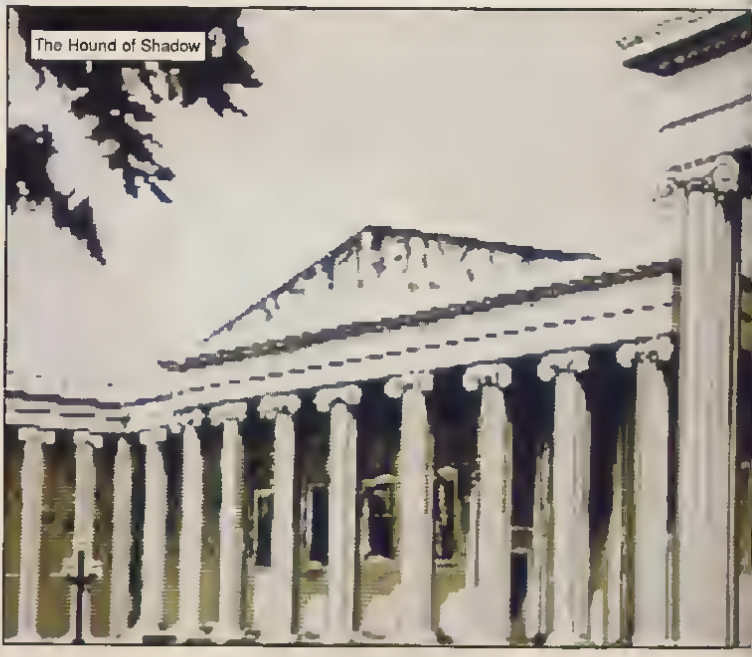
*Micro News : Que le bain de siège nous protège de ce cauchemar !*

Doc Amiga : Regardez ce tourbillon qui aspire à leur et à raison... Le jeu est d'un abord délicat et les manœuvres pas évidentes à comprendre, mais il s'en dégage un je ne sais quoi qui fait qu'on y revient - comme dirait Félix le Potin (pub entièrement gratuite, dont les bénéfices seront reversés aux Restos du Cœur). Une bataille féroce dont le vainqueur ira rejoindre la cohorte des héros sans beurre et sans un sou en poche.

*Micro News : Pigeonus erectus est !*

Doc Amiga : Votre science diffuse et confuse m'étonnera toujours ! Comme me surprendra toujours la laideur et le manque d'originalité de certains softs. Prenez **Hellraider** - à ne pas confondre avec le sublime et dérangeant film *Hellraiser* - que je rangerais dans la catégorie shoot'em up dégueu. On peut parfois passer sur des graphismes



un peu pauvres si le jeu en vaut la bougie, mais là ce n'est pas le cas. Rien, non, rien de rien ne peut sauver ces disquettes de la sanction suprême : le formatage.

*Micro News : Attention, vous commencez à agir en despote, les temps sont durs pour les dictateurs en ce moment. Je vous conseille, si je puis me permettre, de fermer votre grande gueule et de redescendre sur terre.*

Doc Amiga : Certes, le conseil me paraît judicieux - comme on fait son lit on se ceausescouche - et je prendrai garde dorénavant à contrôler mes propos. Sachez néanmoins que je suis ici par la grosseur de mon compte en Suisse et que je n'en sortirai que par la force de la balayette de M. Albert - mon homme de ménage sans qui je ne serais rien ou si peu. Mais trêve de salamalecs ! Comment vous décrire **Hate**, le candidat suivant à l'étripage ? C'est un remake de *Zaxxon* pas mal fait, mais ça sent le bouchon. Pour amateurs de piquettes uniquement ou nostalgiques estampillés 8 bits.

*Micro News : Dites-moi, votre bavette n'est pas tendre et votre langue me paraît bien chargée.*

Doc Amiga : J'ai foi en moi et en ma mission. C'est ce que pourrait dire le héros de **Wizmd**, prisonnier d'un labyrinthe forcément infernal. Plutôt maladroit, il ressemble à un clone issu d'une mutation génétique entre Batman et E.T., et bien que l'aventure sente le réchauffé - c'est assez marrant.

*Micro News : Ach ! L'humour sera toujours l'humour.*

Doc Amiga : Riez bien pendant qu'il en est encore temps, car les démons lovecraftiens sont de retour. **The Hound of Shadow** est enfin là avec son atmosphère incomparable et envoûtante, ses graphismes sépia et son ambiance inquiétante qui vous remuera les sangs. La création des personnages est particulièrement réussie et les caractéristiques choisies influeront sur le déroulement de l'aventure. Le scénario, génial, restitue parfaitement les affres et les turpitudes bien

connues des adeptes de Chtulhu. HUUU !!

*Micro News : Ce n'est pas la pleine lune, rentrez vos poils et dissimulez vos crocs !*

Doc Amiga : Vous n'y êtes pas du tout, l'ami. J'imitais le sifflet de l'arbitre le soir au-dessus d'un terrain de foot ou, au choix, le cri du joueur découvrant **Gazza's Super Soccer**. Encore un football sauce micro, rien de bien neuf sous le soulier de satan.

*Micro News : Ça me rappelle mon pote Alphonse Crampon, un dinosaure de la micro : il a voyagé sur tous les claviers.*

Doc Amiga : Je suppose qu'il a connu *Lode Runner*. Eh bien avec **Speedrunner** on prend les mêmes et on recommence, une seule différence, comme son nom l'indique : c'est plus speed.

*Micro News : J'en suis tout grisé.*

Doc Amiga : Un rien vous transporte. Si vous aimez les voyages et le dépaysement, je vous recommande **Xenomorph**. Ce jeu est sublime, c'est le *Dungeon Master* de l'Espace. Un rêve pour tous les passionnés de couloirs et de souterrains peuplés de monstres et de pièges. Fabuleux !

*Micro News : Je vois dans vos prunelles une lueur de plaisir non feinte qui réveillerait un drive convalescent.*

Doc Amiga : Assurément, si je puis me permettre cette expression un rien triviale, j'ai craqué. J'ai eu également un autre coup de cœur pour **The Jetsons** - de vrais Pierrafeu de l'an 2300. Cette famille modèle se retrouve précipitée dans une aventure démente et part à la recherche de la légende de Robotopia. Papa, maman et les marmots sont dans un rafiot de l'espace, les

loupiots tombent é l'eau - qui est-ce qui peste?

*Micro News : Le clebs ?*

Doc Amiga : Sans cœur, la race canine mérite votre respect - espéce de roquet des bas-quartiers, de dobermann é la solde du Prof ST ! Une bonne guerre nucléaire, ça vous ferait du bien. Tenez j'ai justement

**Nuclear War** avec en vedette Ronnie Raygun, Infidel Castro, Gorbachef, Jimi Farmer et Kookamamie. Rien que du beau linge, prêt é tout pour dominer le monde. Propagande, envoi de missiles etc. Tous les moyens sont bons et c'est super. étendard. Vive la guerre !

*Micro News : C'est guerre épais comme point de vue, votre supravision est en baisse.*

Doc Amiga : Vous irradiez la connerie á plein nez, mon pauvre ami. Enfin, même si mon amour-propre doit en souffrir, je continuerai nos pérénigrations avec **Stryx**, le nouveau jeu de Psygnosis. La présentation fantastique, la musique géniale et l'action harassante ma le feront franchir. Good, good !

*Micro News : Michou ! Michou !*

Doc Amiga : Enchaînons, enchaînons avec **Mot** ou comment la gloutonnerie télévisuelle prend la forme d'un monstre boulimique qui vous entraînera dans des aventures chaotiques. Un jeu hertzien ! (qu'est-ce que t'en penses, hein, hein ?). Du même éditeur, **Corsaires** va vous faire bourlinguer sur la mer des Caraïbes pour sauver une princesse qui, chaque fois qu'elle remplit ses poumons, fait dresser votre mât. Hisse et haut !

*Micro News : Votre libido revient au galop.*

Doc Amiga : J'en connais un qui va prendre la porte en courant. Et qui ne verra pas **Gold of the Americans**, la conquête du Nouveau Monde - comme si vous y étiez. Dans le registre historique, **Austerlitz** va vous faire revivre la confrontation entre Napoléon et le tsar Alexandre. Un excellent wargame en 3D.

*Micro News : Ça se corse...*

Doc Amiga : Terminons ce tour d'horizon avec **Zargon** qui ressemble à un *Galaxian* sauce fast-food, vite consommé, vite oublié. Je vous rajoute un zeste de **Dragon Force**, encore un soft é recommander aux militaristes cons et vaincus, une dose de **Warrior** - l'animation du héros se révéle une pure merveille de fluidité - et parachevons le tout avec **The Scavenger Hunt**, la mystérieuse histoire d'un gamin aux prises avec des forces surnaturelles.

*Micro News : Aprés le mystique, passons à la technique...*

Doc Amiga : Toujours prêt. Avant, la séance commence avec **Disco-Scopie**, un utilitaire permettant d'examiner ou de modifier le contenu de n'importe quelle disquette Amiga. Il comprend trois programmes destinés à la manipulation des informations : un éditeur, un copieur et un explorateur. Vous pourrez aller trifouiller dans les pistes et les secteurs, mais attention, faites des sauvegardes : un accident est si vite arrivé !

*Micro News : Ça c'est bien vrai !*

Doc Amiga : Personnellement, je ne me sens pas visé. La vidéo est toujours en pointe sur notre Amiroi, chaque mois apporte son lot de nouveautés. Cette fois, **Deluxe Video 3** est la star de tous vos rêves filmés. Ce logiciel supporte toutes les résolutions de l'Amiga, HAM, haute résolution, interlace et overscan, il posséde une gestion des animations, gére la norme MIDI et reconnaît les principaux fichiers sons. C'est le complément idéal de *Deluxe Paint 3*. Vous pourrez y reprendre vos images et les animer, créer des effets sonores et produire des présentations audiovisuelles sophistiquées. Autre avantage de cette petite merveille : il pilote les magnétoscopes image par image, ce qui garantit une qualité pro á vos réalisations. Des tas d'autres options complétent ce programme étonnant qui devrait, lui aussi, devenir un classique pour tous les bidouilleurs de l'image animée.

*Micro News : Tiens, vous avez un nouveau walkman ?*

Doc Amiga : Ah, vous voulez parler de ce boîtier blanc ! C'est un **Minigen**, petit par la taille mais grand par les capacités. Jugez-en par vous-même, si vous en êtes capable : il permet de visualiser des images issues de la machine sur un magnétoscope ou de mixer ses propres films avec des effets vidéo. Le Minigen coûte environ 1800 F, très simple d'emploi, il se connecte sur la sortie vidéo du micro et se relie à votre magnétoscope. Un inverseur permet de choisir entre l'image vidéo, l'écran de l'Amiga ou de mixer l'ensemble. Un produit qui devrait faire du bruit dans les chaumiéres des vidéastes amateurs.

*Micro News : Merci pour cet exposé brillant et instructif. Un petit mot pour conclure ?*

Doc Amiga : Ceramigarades ordirateurs, l'avenir est á l'étreinte fatale !

# PINBALL MAGIC

ECRANS AMIGA



149 F K7 / 199 F DISK *

*La nouvelle Génération de Flipper*

3615 LORI

12 TABLEAUX HALLUCINANTS !

LORICIEL

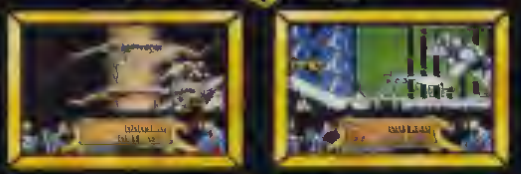
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 TELEX 631 748 F

* Prix public conseillé

POUR ATARI ST, AMIGA, PC, CPC

**NOUVEAU CATALOGUE** sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

# DES SUCCES D
# DE U.S.



STRIDER™

CAPCOM™

Disponible sur: CBM 64/128 et AMSTRAD – Cassette et Disquette. SPECTRUM 48/128K – Disquette. ATARI ST. CBM AMIGA. IBM PC – Disquette.

GHOULS 'N' GHOSTS™

CAPCOM™

Disponible sur: CBM 64/128 – Cassette et Disquette. AMSTRAD – Cassette et Disquette. SPECTRUM – Cassette. ATARI ST, CBM AMIGA.

U.S. GOLD®

# 4 JEUX DU TONNE
# TABLEAU DE LA GL

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr 1, Za

# U TONNERRE GOLD

**MOONWALKER™**

Disponible sur: C64/128 – Cassette et Disquette. AMSTRAD – Cassette et Disquette. SPECTRUM – Cassette. ATARI ST, C64 AMIGA, IBM PC.

**TURBO OUT RUN™**

SEGA

Disponible sur: C64/128 – Cassette et Disquette. SPECTRUM – Cassette. AMSTRAD – Cassette et Disquette. ATARI ST, C64 AMIGA.

Photos d'écran à partir de formats d'écran variés

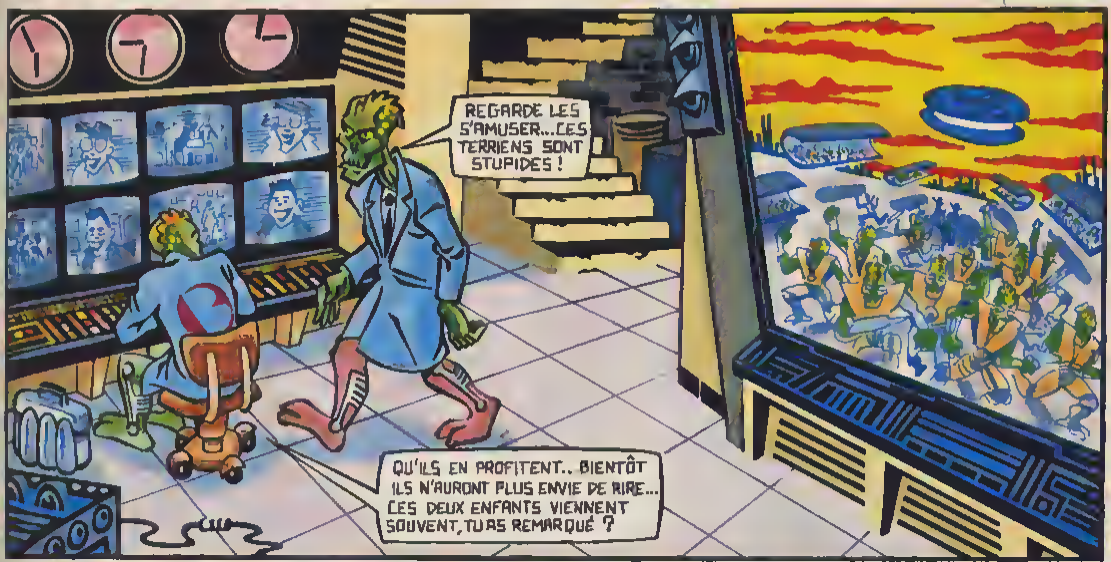
# RRE DESTINES AU IRE DE U.S. GOLD !!

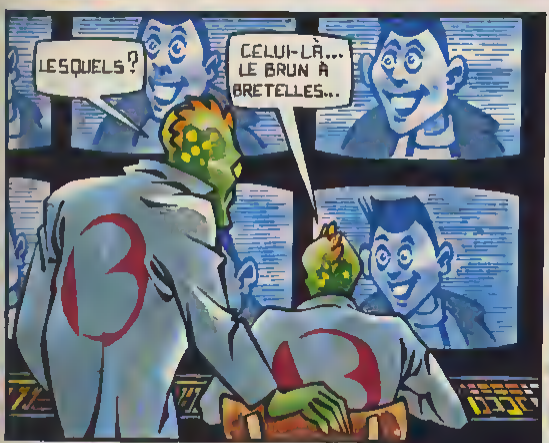
U.S. GOLD®

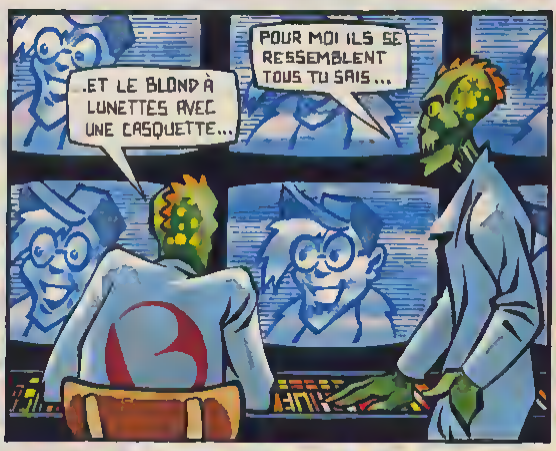
Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse, France. TEL:93427144

# BARGON ATTACK

RASHEED
+
MARC BROTHERS


REGARDE LES S'AMUSER...CES TERRIENS SONT STUPIDES !
QU'ILS EN PROFITENT.. BIENTÔT ILS N'AURONT PLUS ENVIE DE RIRE... CES DEUX ENFANTS VIENNENT SOUVENT, TU AS REMARQUÉ ?


LESQUELS ?
CELUI-LÀ... LE BRUN À BRETELLES...

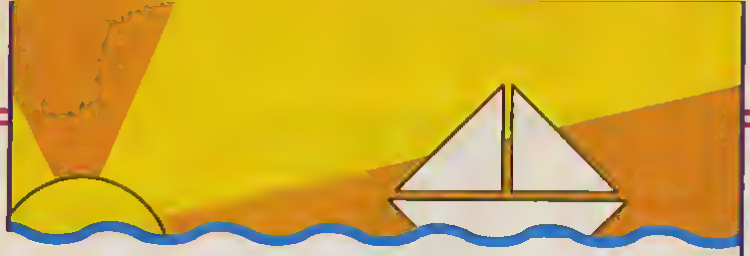

.ET LE BLOND À LUNETTES AVEC UNE CASQUETTE...
POUR MOI ILS SE RESSEMBLENT TOUS TU SAIS...

MOI J'ARRIVE À LES DISTINGUER, À FORCE...ILS SONT UNE PETITE POIGNÉE À NOUS RAMENER CONTINUELLEMENT DES NOUVEAUX CLIENTS...

BON JE TE LAISSE ! JE NE SUIS PAS MÉCONTENT D'AVOIR TERMINÉ MR GARDE !
À PLUS TARD !
À PLUS COMME ILS DISENT !



A suivre...



# CAPITAINE PIXEL

## CARGO D'ENNUI

**Mais que vois-je ? Notre Capitaine saisi par le mal des mers du Sud, hantise du marin vieillissent... Per le trident de Naptune !**

Capitaine Pixel : Aaarrgghhrrss..

*Micro News : Mais que vous arrive-t-il donc, Capitaine ?*

Capitaine Pixel : Ah ! Vous voilà, vous ! Je commençais à désespérer de contempler un jour figure humaine !

*Micro News : Et c'est ce qui vous mettait dans cet état ?*

Capitaine Pixel : Qui, bien sûr ! Que voulez-vous que ce soit ? Je me morfonds depuis un mois, tout seul dans mon coin, à ruminer un oubli bête et méchant dans la liste des fanzines du mois dernier.

*Micro News : Comment Capitaine ? Vous avez sombré dans les méandres de l'amnésie?*

Capitaine Pixel : Ho, ho ! Doucement les basses ! Pixelare humanum est. N'empêche que je m'en veux de ne pas avoir cité le vrai petit journal qu'est **Interface**.

*Micro News : Dites-donc, c'est plus qu'un fanzine ! Et puis il n'est pas dédié uniquement à nos machines de prédilection...*

Capitaine Pixel : Qu'importe, il concerne aussi bien les CPCistes que les Commodoristes - et les autres avec, mais ça on s'en fout ! - puisqu'il ne contient pas d'informations ou de programmes destinés à un ordinateur particulier. Ouant à sa qualité, il n'y a rien à redire : bien écrit, rempli d'infos sympathiques, de dessins (voire de BD) et de trucs de programmation, cette publication marginale fait dans le pro .. *interface*, 7, rue de Château-Landon, 75010 Paris.

*Micro News : Bon, si vous avez soulagé votre conscience, on va peut-être enfin pouvoir parler d'autre chose .*

Capitaine Pixel : Mais bien sûr ! Alors, reprenons nos bonnes habitudes avec une énumération des sorties présentes et à venir. Mais avant cela, j'aimerais vous poser une question : aimez-vous les jeux de rôle ?

*Micro News : Les jeux drôles ? Bien sûr !*

*Quant aux jeux de rôle, un peu moins - pourquoi ?*

Capitaine Pixel : Tout simplement parce qu'un journal consacré à ce type de jeux - **Aphaia** - vient de créer une nouvelle appellation. Après le DAO (Etienne, tiens-le bien !), la MAO, la PAO ou la VAO (si chère à Eric Satyre), voici le JDRAO. Oui, je sais, pas facile à prononcer, mais c'est pourtant le terme qui semble le plus approprié à cette version informatisée d'un nouveau genre. En effet, le jeu ne se déroule pas sur la machine - en l'occurrence sur le CPC - mais sur le table, comme pour un jeu de rôle classique. L'ordinateur n'est là que pour permettre d'accéder facilement aux règles, aux caractéristiques des personnages, ou encore au scénario. Les passionnés reconnaîtront à coup sûr l'intérêt de l'outil. *Aphaia* et le jeu **"Les Aventuriers - le jeu des années 50"** sont distribués par Stonehenge Production, 20, rue Condorcet, 75009 Paris.

*Micro News : Les inconditionnels du genre vont se ruer dessus.*

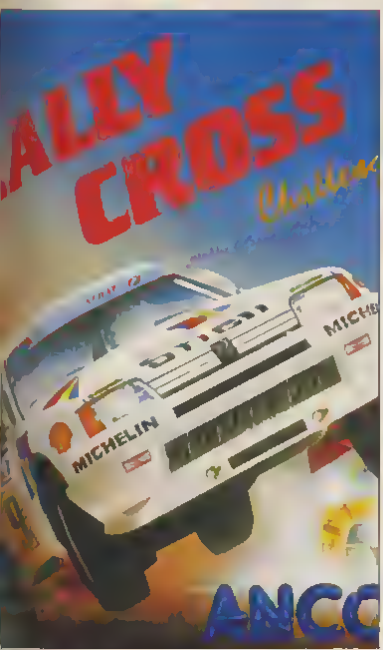
Capitaine Pixel : Sûrement .. Ouant aux autres, je ne les oublie pas car tout ce qui va suivre les concerne.

*Micro News : OK ! Alors vogue la galère !*

Capitaine Pixel : Commençons donc par deux morceaux de choix : **Buggy Boy** et **Space Harrier**, deux jeux aux noms prestigieux qui viennent enfin enrichir les rangs des logiciels budgets édités par Encore sur CPC et C64.

*Micro News : Un petit rappel chronologique en passant ?*

Capitaine Pixel : Il est vrai que nombre de nos lecteurs en ce début d'année sont novices en matière de jeux et qu'il leur sera utile d'en savoir un peu plus long sur ces géants. *Buggy Boy* tout d'abord : adapté d'un jeu d'arcade de Tatsumi par Elite, cette simulation de conduite de buggy au travers de décors fertiles en obstacles eut en son




temps - 1988 - un succès foudroyant. Aujourd'hui encore, il demeure une référence. *Space Harrier*, lui, fait figure d'ancêtre puisque sa sortie dans les salles d'arcade remonte à 1985. Son adaptation micro, toujours par Elite (en 1986) fut une des meilleures à hanter le marché.

*Micro News : Et ces deux bijoux sont vendus à quel prix ?*

Capitaine Pixel : Comme toujours en ce qui concerne les logiciels Encore, environ 30 F en K7.

*Micro News : Puisque nous en sommes à parler des géants...*

Capitaine Pixel : Nous pouvons donc enchaîner sur **Kick Off**, de Titus, que les pueurs invétérés qualifient à l'unanimité de meilleure simulation de football jamais vue...

*Micro News : Il se pourrait même qu'après avoir fini notre travail, on s'en jette une petite...*

Capitaine Pixel : Même que ouais ! Mais en attendant, d'autres choses fort intéressantes méritent notre attention. **Ninja Warriors** de Virgin, par exemple.

*Micro News : Encore de la bonne vieille conversion d'arcade...*

Capitaine Pixel : Affirmatif ! Et de Taito cette fois-ci. Comme il fallait s'y attendre, nos androïdes/ninjas perdent un peu de leur souplesse légendaire dans cette version 8 bits (CPC et C64). Cependant, et c'est là le principal, le jeu conserve sa magie d'origine. Puisque nous sommes dans le Taito jusqu'au cou, restons-y avec **Chase H.Q.** adapté au petit écran par Ocean. Je ne dirai qu'un mot : fantastique ! Même Prof et Doc ont eu la surprise de leur vie... Et cela dit en passant, ça nous fait des vacances.

*Micro News : Pour résumer, ils en sont tombés sur le Chase H.Q.*

Capitaine Pixel : Elle est bien bonne celle-là ! Passons à **Test Drive 2, The Duel**, d'Accolade. Encore un soft reçu à son examen de passage en 8 bits avec mention très bien...

*Micro News : Ouais, les Commodoristes vont faire la gueule !*

Capitaine Pixel : Sûr, et pour cause, puisque les deux jeux que nous venons de citer ne seront pas convertis sur leur machine. Qu'ils se rassurent, ils ne sont pas oubliés puisque Titus a concocté une version C64 et CPC de **Rally Cross** (testée et approuvée par Elena Ceausescu), une acrobatique course de voiture sur terre battue - en vue aérienne.

*Micro News : C'est bien, mais c'est peu !*

Capitaine Pixel : Effectivement. Néanmoins, ces petits veinards ont une chance que n'ont pas les CPCistes, à savoir de pouvoir jouer à **Dragon Wars** - un somptueux jeu d'aventure d'Electronic Arts.

*Micro News : J'en suis heureux... et encore ?*

Capitaine Pixel : Malheureusement, le seul qui me reste sous les deux formats est si décevant que j'ai honte de vous l'annoncer. Il s'agit de **Super Wonderboy**. Le seul problème, c'est qu'il n'a de super que le titre ! Le reste, passez-moi l'expression, ne vaut pas un pet de daurade. On se laisse presque avoir par la présentation, bien faite et en couleur. Ensuite, c'est la déconfiture. Du bleu, du noir et du blanc. Gare aux yeux !

*Micro News : Bref, à éviter absolument !*

Capitaine Pixel : Un peu mon neveu ! Pour en revenir à des choses plus agréables,

parlons de **Shufflepuck Café** sur CPC. N'ayons pas peur des mots, c'est carrément génial ! Il n'a presque rien à envier aux versions 16 bits. Le seul regret : l'absence de souris, qui entraîne donc une maniabilité réduite.

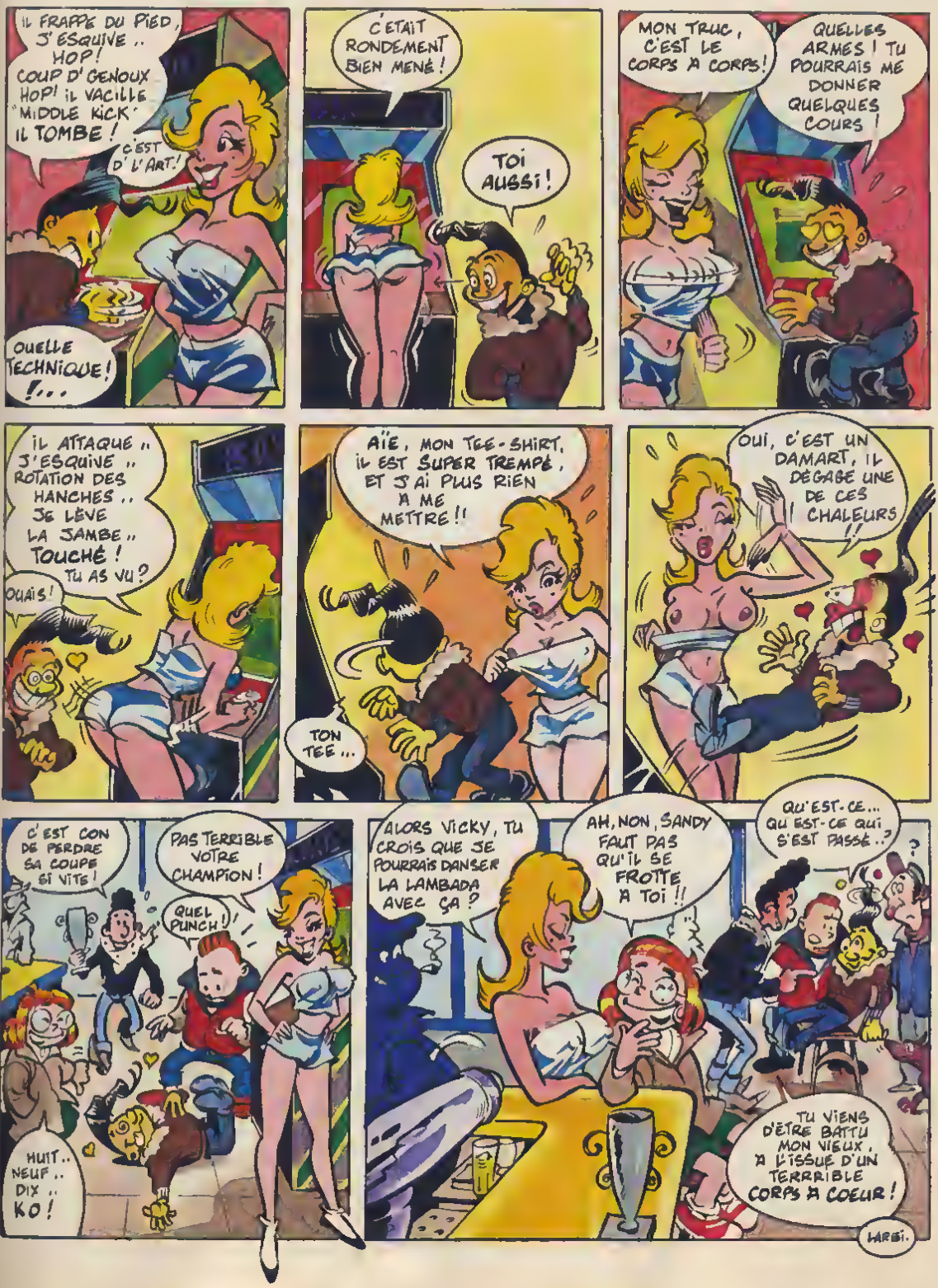
*Micro News : Pour finir en beauté et sans nous départir de nos bonnes habitudes, vous serait-il possible de nous offrir une petite compilation ?*

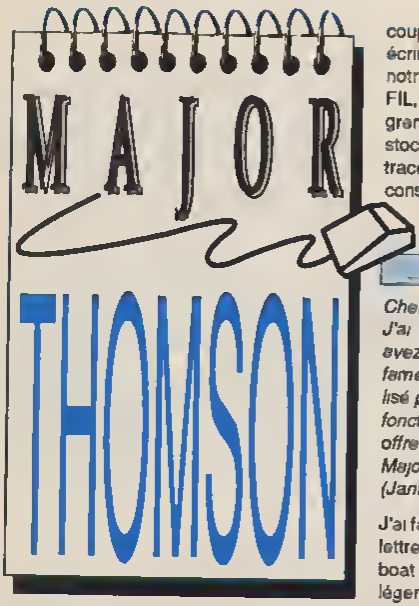
Capitaine Pixel : Certainement et avec grand plaisir, puisqu'une fois n'est pas coutume, il s'agit d'une production made in France by Loriciel : **Méga Pack 2**. Six classiques composent cet ensemble : cinq jeux d'arcade/aventure (*Mission, Mata-Hari, Charly Diams, Infernal Runner, Fusion*) et un jeu 100% arcade en 3D (*3D Fight*).

*Micro News : Une bonne façon de commencer l'année !*

Capitaine Pixel : Rendez-vous le mois prochain pour un récapitulatif des meilleurs jeux sur CPC et C64. De quoi nourrir tous les nouveaux micromalins !

# VICKY & LES GALAXIANS


IL FRAPPE DU PIED, J'ESQUIVE .. HOP! COUP D'GENOUX HOP! IL VACILLE "MIDDLE KICK" IL TOMBE!
C'EST D'L'ART!
QUELLE TECHNIQUE!...
C'ÉTAIT RONDEMENT BIEN MENÉ!
TOI AUSSI!
MON TRUC, C'EST LE CORPS A CORPS!
QUELLES ARMES! TU POURRAIS ME DONNER QUELQUES COURS!
IL ATTAQUE .. J'ESQUIVE .. ROTATION DES HANCHES .. JE LÈVE LA JAMBE .. TOUCHÉ! TU AS VU?
OUAIS!
AÏE, MON TEE-SHIRT, IL EST SUPER TREMPÉ, ET J'AI PLUS RIEN A ME METTRE!!
TON TEE...
OUI, C'EST UN DAMART, IL DÉGAGE UNE DE CES CHALEURS!!
C'EST CON DE PERDRE SA COUPE SI VITE!
PAS TERRIBLE VOTRE CHAMPION!
QUEL PUNCH!
HUIT.. NEUF.. DIX.. KO!
ALORS VICKY, TU CROIS QUE JE POURRAIS DANSER LA LAMBADA AVEC ÇA?
AH, NON, SANDY FAUT PAS QU'IL SE FROTTE A TOI!!
QU'EST-CE... QU'EST-CE QUI S'EST PASSÉ..?
TU VIENS D'ÊTRE BATTU MON VIEUX, A L'ISSUE D'UN TERRIBLE CORPS A COEUR!
HARBI.




# COURRIER DU CŒUR

**Message bien reçu ! La vague Thomson a encore de l'écume à revendre... Votre courrier du mois dernier a suscité de nombreuses réactions. Quant à moi, major certifié, je bootera jusqu'à mon dernier souffle sur TO et MO !**

## SI FIL M'ETAIT COMPTE...

*Cher Major,*
*Possesseur d'un TO9, je souhaiterais pouvoir gérer mes comptes et mon budget aussi ; ne sachant pas encore programmer, je fais appel à ceux qui possèdent le programme de gestion de budget paru dans TEO. D'autre part, si quelqu'un a créé un logiciel style GBF II tournant sur PC, je suis prêt à l'acquérir pour mon T09. Dernière question : la société FIL, avant qu'elle ne disparaisse, proposait le logiciel FALCON. Où pourrais-je me le procurer ?*
*(Eric Vautrin, Armées)*

By Her Majesty the Queen ! Les logiciels de gestion de budget semblent rencontrer un big success parmi les Thomsonistes. Le programme dont vous parlez est effectivement paru dans le numéro 17 de la revue TEO. Bonne nouvelle, Micro News a récupéré quelques piles de ce vénérable journal - vous pourrez ainsi commander les numéros qui vous intéressent. Bien entendu, que tous les lecteurs qui peuvent donner un coup de main à Eric n'hésitent pas à nous écrire, nous transmettrons vos tuyaux à notre ami ! En ce qui concerne la société FIL, pas de nouvelles pour l'instant. Infogrames possède (possédait) une partie du stock de jeux, mais il n'y a pas la moindre trace du simulateur de vol ; aussi je vous conseille de passer une petite annonce dans notre revue si vous souhaitez acquérir ce soft.

## DIGIT OR NOT DIGIT

*Cher Major Thomson,*
*J'ai entendu l'appel au peuple que vous avez lancé dans le dernier numéro et j'ai le fameux boîtier de digitalisation commercialisé par Thomson. Il est en très bon état et fonctionne avec Praxitèle et Colorpaint. Faire offre si quelqu'un est intéressé. Bien à vous, Major !*
*(Janine Nobecourt, Sissonne)*

J'ai failli me mettre en colère en lisant cette lettre. Une Thomsoniste quitterait-elle le boat ? Mais, fort heureusement, un flegme légendaire m'a permis de surmonter cette épreuve - éprouvante ma foi. Je suis un galant homme et ne résiste pas aux compliments de la gent féminine. Le Major est à votre disposition, chère Janine, pour vous faire goûter aux plaisirs de sa machine favorite. Bien à vous ! Pour le boîtier, je me charge personnellement de vous transmettre toutes les offres.

## REPONSE A STEPHAN

*Cher Major,*
*Je vous écris pour répondre à la lettre de Stephen Dupuy et je vous envoie quelques "Top Secret" pour MO5 et MO6.*
*(Christophe Lesur, Val-de-Reuil)*

All right ! Je vous cède exceptionnellement la parole quelques instants :
"Stephan, si tu ne possède pas la cartouche assembleur il n'est pas possible de passer beaucoup de jeux sur disquette car le ODOS prend trop de place. Seuls certains peuvent être transférés en bidouillant un peu (*Flipper, Yéti*...) Il faut que leur adresse de départ soit supérieure à 4FFF. Si tu as la chance de posséder la cartouche assembleur, avec le moniteur, tu peux passer plein de jeux : *Enduro Racer, Top Gun, Green Beret, Yie Ar Kung Fu II, Atomik, Runway 2*... Pour tous problèmes, n'hésitez pas à me contacter. Voici enfin les "Top Secret" sur MO5 et MO6.

**Green Beret :**
Après Reset,
Poke &H 5E+2, &H3s
EXEC &H5F98
**Yie Ar Kung Fu 2 :**
Après un Reset,
Poke &H 82FF, &HAs
EXEC &H81C9

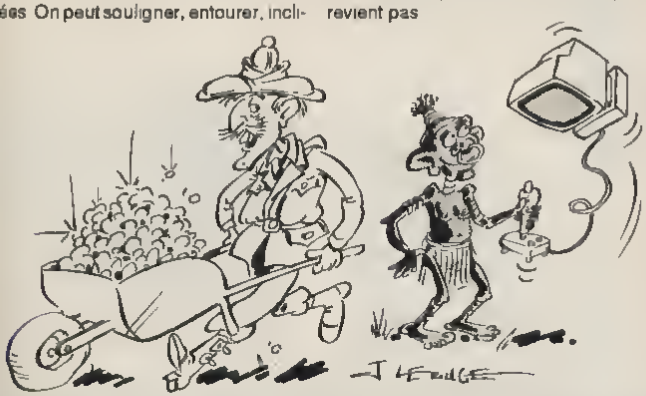
**Enduro Racer :**
A partir de l'adresse 53EJ, il y a les codes ASCII de s8s (le temps) : changer le code du 6 en une valeur supérieure. Et enfin : Poke P6 99, 53. C'est tout pour l'instant, mais je travaille sur d'autres "Top Secret". La suite prochainement."

## DES INFOS DU FRONT

J'ai reçu une missive des plus intéressantes de Louis Serrano. En voici le contenu : "Les Thomson peuvent devenir à faible prix des générateurs de caractères et d'effets spéciaux très utiles en vidéo. De plus, grâce à M. Hulin de la firme **Satellite et Télévision** (Le Hameau-du-Pin, 14350 Le Beny-Bocage - Tel : 31 67 12 62), il est possible de récupérer les titres et animations informatiques sur un film vidéo et donc de les enregistrer sur un magnétoscope - y compris en S-VHS ! Enfin toujours grâce au même chercheur génial, nos Thomson pourront piloter des magnétoscopes pour effectuer des montages de films vidéo."
Notre éminent spécialiste explique également par le détail tout l'intérêt de cette trouvaille : "La récupération d'une image vidéo incrustée par ordinateur Thomson (muni de son interface IN57.001) est résolue, soit par l'utilisation du téléviseur modifié de Langage et Informatique (environ 10 000 F), soit par l'achat d'un encodeur PAL dont nous avons suscité la création chez Satellite et Télévision. En juillet, j'ai reçu le boîtier et un transcodeur pour des essais. Le boîtier correspond au GST 30 utilisé pour les ordinateurs Atari et Amiga mais a été quelque peu modifié, puisque la partie incrustation a été supprimée pour les Thomson. De faible dimension, il comporte sur la face arrière une entrée RVB de l'ordinateur vers la Péritel, une sortie vidéo incrustée vers le moniteur et non récupérable à l'enregistrement, une entrée RCA audio - et une entrée RCA vidéo qui accepte le PAL et le SECAM : deux boutons permettent d'agir sur la couleur et le contraste de l'image vidéo à incruster. En outre un inverseur autorise l'enregistrement de l'image seule, de l'image incrustée ou de l'image avec incrustation inversée : c'est-à-dire que l'image vidéo apparaît alors dans la découpe de l'incrustation. Enfin, sur la face avant, on trouve le bouton d'alimentation et surtout la sortie RCA/PAL incrustée, donc récupérable sur magnétoscope.
On voit tout de suite l'intérêt majeur d'un tel accessoire : la possibilité de mettre sur un

film vidéo PAL ou SECAM des titres, des génériques, des graphiques, des animations - produites par nos bons vieux Thomson, que certains s'apprêtaient á laisser tomber comme de vieilles chaussettes ! Et surtout á bon prix : environ 2000 F HT l'encodeur et 500 F HT le transcodeur. Avec cet ensemble on dispose ainsi d'un générateur de caractéres et d'un générateur d'effets spéciaux - prés de vingt polices de caractéres pouvant étre travaillées en double largeur, double hauteur et permettant d'obtenir de trés gros titres seront disponibles. De plus chaque lettre d'un mot peut avoir une couleur différente parmi sept couleurs saturées. On peut souligner, entourer, incliner, encadrer, superposer etc.

De la même façon, il est possible de fabriquer quelques effets particuliers, sans grandes difficultés et avec de petits programmes. Car plus l'ordinateur est performant, plus les possibilités augmentent. Un simple MO5 avec lecteur de cassettes peut suffire. Mieux vaut un TO7-70 et encore mieux un TO8 D. On pourra alors réaliser des effets de volet, des cercles, des trous de serrure et des titres en écho. Super ! J'ai personnellement expérimenté le systéme et je conseille un TO7-70 (neuf et garanti) á 295 F ou un TO8 D á 990 F + l'interface d'incrustation á 295 F". Incroyable, non ?! Le Major n'en revient pas.



## DES SERVEURS POUR THOMSON

Une derniére minute qui fait chaud au cœur et qui nous rassure sur le sursaut des utilisateurs : M. Louis Progeas, de Limoges, nous fait part de la naissance d'un serveur en RTC - équipé d'un matériel Thomson. Pour se connecter, il suffit de faire le 55 77 66 54. Il fonctionne tous les soirs de 16h á 22h30, le samedi á partir de 12h et les mercredis soirs uniquement en téléchargement. Ce n'est pas un club - juste une initiative personnelle pour permettre aux Thomsonistes de se regrouper. Il y a actuellement 52 abonnés au serveur, dont des programmeurs et des bidouilleurs. On y trouve des infos, des trucs, des astuces et également un téléchargement. Ce serveur s'appelle SERVEUR 87.

Il existe également un autre serveur dédié á Thomson au 86 59 08 48 - son nom : KIWI.

Enfin, le Major rappelle á tous que le 3615 MICRONEWS est également lá pour vous venir en aide et que nous cherchons des animateurs !


# S P E C I A L T H O M S O N

**TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES ORDINATEURS THOMSON...**

**COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS DE THEOPHILE ET DE TEO !**

**THEOPHILE**

N°10 Basic : nombres et calcul - Quatre listings.
N°11 Trucs pour MO5/TO7 - Musclez votre Basic
N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théotrucs
N°9 Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent
N°10 Dossier Aventure - Initiation au Basic
N°12 Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo
N°13 Prolog - TO/PC - Le plein de programmes.

**TEO**

N°1 Euridis - Quick Disc Drive - Cahier technique
N°8 Dossier arcades - Micro-serveurs - Le MO6
N°14 Programmation structurée - L'extra-moniteur.
N°15 Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector
N°16 Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex
N°17 Neuf listings - Bobo - Un réseau sans serveur
N°18 Basic fonctionnel - La domotique - Listings.
N°19 Musique sur micro - Didacticiels, PAO.

**PORT GRATUIT**

**CADEAU !**

**Si vous achetez cinq numéros, vous pouvez en choisir un sixiéme gratuit.**

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 25 F = ..... F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixiéme numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom ..... Age .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

# ABONDOS

## MICROSILLONNEZ-LE !

**Mais quel est donc ce brouhaha, pire, cette cacophonie dans le bureau de notre bien-aimé professeur ? Les locaux de Micro News auraient-ils été tranformés en dancing à notre insu ?**

Professeur Abondos : Retiens, re-re-re-retiens la nuit...

*Micro News : Oh non, pas ça !*

Professeur Abondos : Vous ici ? Je ne vous attendais pas de sitôt !

*Micro News : Ça fait plaisir ! Auriez-vous l'obligeance de m'expliquer de quoi il retourne ?*

Professeur Abondos : Je fais du rap le plaisir, je smurfe, je mixe et je remixe. En un mot je m'éclate !

*Micro News : Je vois ça ! Mais d'où provient tout ce matos de pro ?*

Professeur Abondos : D'un potaau qu'est DJ dans une boîte á Neuilly !

*Micro News : C'est bien beau tout ça, mais le boulot alors ?*

Professeur Abondos : Pour une fois que je m'amuse en travaillant, vous n'allez pas cracher dans ma soupe ! Figurez-vous que la zizique que vous entendez en ce moment sort tout droit de ce PC ici présent.

*Micro News : Non !*

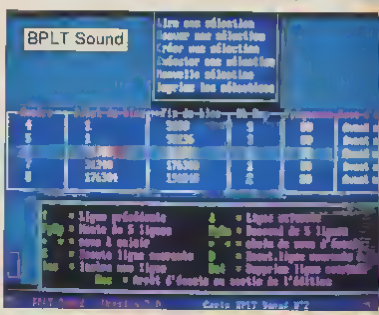
Professeur Abondos : Si ! Et ce miracle, on le doit á deux petits gars fûtés, l'un disk-jockey et programmeur - Laurent Taupin - et l'autre électronicien - Pascal Barlier. A eux deux, ils ont conçu une carte et un logiciel qui devraient révolutionner l'univers musical sur PC. Les branchés de musique savent á quel point il est difficile, voire impossible, de réaliser des remixages de qualité avec un ou plusieurs magnétos. La seule alternative pour y parvenir sans que cela relève du miracle : utiliser les capacités d'un micro-ordinateur comme le PC.

*Micro News : Je suis peut-être idiot, mais je n'ai pas bien suivi la démarche...*

Professeur Abondos : Je m'y attendais un peu. Alors, voici toute l'explication. Tout d'abord, il faut savoir qu'il existe á l'heure actuelle deux modèles de cartes : la **BPLT-Sound 1** et la **BPLT-Sound 2**. La différence entre les deux réside dans la possibilité qu'a le modèle 2 d'enregistrer, de travailler, de chainer et de restituer des échantillons musicaux - tandis que le 1 n'a qu'une fonction de sortie.

*Micro News : Le tout en mono, supputé-je ?*

Professeur Abondos : Vous supputez á la manque, because c'est de la stéréo, et de la bonne qui plus est ! Revenons donc é nos moutons. La *BPLT-Sound 1* sera vendue avec un jeu pour un prix raisonnable et permettra d'apprécier sur votre PC - via une chaîne hi-fi - des sons d'une qualité équivalente á celle d'un Amiga. Par la suite toute une gamme de jeux - distribués par Ubi Soft (éditeur de la carte) - viendra grossir les rangs des compatibles BPLT. Idem pour la *BPLT-Sound 2* qui offrira en sus - with le logiciel et un matériel adéquat - les plaisirs de la recréation musicale, le tout pour environ 1 000 F. Les détails techniques viendront en leur temps, c'est-à-dire pour le



sortie prochaine du produit.

*Micro News : On peut le dire, vous attaquez en force aujourd'hui !*

Professeur Abondos : Et tenez-vous bien, parce que c'est pas fini ! Aprés le plaisir des oreilles, celui des yeux avec le tout dernier scanner couleur d'Epson, le **GT-1000**. Petit par la taille, le *GT-1000* possède de grands atouts, á commencer par une résolution de 200 DPI et sa faculté de reconnaître 16 millions de couleurs différentes, ainsi que 256 niveaux de gris non tramés. Son prix : 8 900 FHT, mais on n'a rien sans rien !

*Micro News : Et le plaisir cérébral dans tout cela ?*

Professeur Abondos : Ne parlez pas des absents ! Dans votre cas, bien sûr... Pour nos charmants lecteurs, en revanche, j'ai dans mon disque dur un **Win JT Base V.2** tout frais ("une nouvelle race de gestion de fichiers" dixit le slogan et je ne suis pas loin de le penser, surtout au regard de son prix : 2 950 FHT). C'est un logiciel JT Diffusion que vous pourrez admirer lors du PC Forum qui se déroulera á la Porte de Versailles du 13 au 16 février 1990.

*Micro News : Une petite imprimante peut-être ?*

Professeur Abondos : Pas pour cette fois, mais il ne sera pas dit que je n'y ferai pas allusion par une voie détournée, celle d'un utilitaire destiné á la simplification de la configuration des imprimantes et plus précisément de le *Prodot 24* (voir numéro 28) : le **Prodiek 24**, développé et édité par Citizen Europe.

*Micro News : Et si on s'amusait un peu !*

Professeur Abondos : Lorsqu'il s'agit de jouer, je suis toujours prêt ! D'autant plus si le jeu est **Stunt Car Racer** de Microprose, une simulation de conduite acrobatique á vous couper le souffle.

*jeu ! Une véritable réussite.*

Professeur Abondos : Tout à fait d'accord, une fois n'est pas coutume. Dites, puisqu'au fond - vraiment tout au fond - je vous aime bien, est ce qu'un utilitaire simple, pratique, conçu pour des gosses et destiné á réaliser des cartoons sans se fouler présente un quelconque intérêt á vos yeux ?

*Micro News : J'en rêve depuis toujours. Pour moi qui suis nul en dessin, c'est une*

*Micro News : Sérénissime !*

Professeur Abondos : Même appréciation pour **Blood Money** de Psygnosis, un shoot'em up en acier chromé.

*Micro News : C'est vrai que c'est beau !*

Professeur Abondos : Tout comme **Xenon 2 Megablast** d'Image Works qui, bien qu'il appartienne à la même famille, se différencie par son scrolling vertical.

*Micro News : Après cette shoot'em up-party endiablée, n'aurez-vous pas un petit quelque chose de stratégique... J'ai les neurones qui s'encrassent !*

Professeur Abondos : Rien de tel qu'un bon wargame pour se remettre les méninges en place ! Alors en route pour les vastes plaines d'**Austerlitz** où le Petit Tondu livre une de ses plus grandes batailles, revue et corrigée par PSS.

*Micro News : Cette fois, je surchauffe !*

Professeur Abondos : Aucun problème, j'ai ce qu'il vous faut pour garantir un refroidissement progressif de votre appendice cervical : **Shufflepuck Café** de Broderbund. Une bonne dose de réflexes et de dextérité devraient suffire. Pas de quoi créer un raz de marée dans l'océan de petit lait qui vous sert de matière grise...

*Micro News : N'empêche qu'il est génial ce*

*bénédiction !*

Professeur Abondos : Alors voici de quoi vous régaler : **Cartooners** d'Electronic Arts. Agréablement présenté - si l'on excepte la fastidieuse étape de l'installation - *Cartooners* est sans conteste un grand pas en avant vers le micro des petits. Les outils et les éléments inclus dans le logiciel offrent d'énormes possibilités dont s'accommoderont les dix/douze ans et plus.

*Micro News : Fantastique ! Je cours m'y plonger avec délectation.*

Professeur Abondos : A chacun sa drogue ! Moi la musique, vous le cartoon. Et si nous réunissions nos efforts dans une collaboration fructueuse dont l'appellation serait, par exemple, Prof Abondos General Productions.

*Micro News : Et moi dans tout ça, qu'est-ce que je deviens ?*

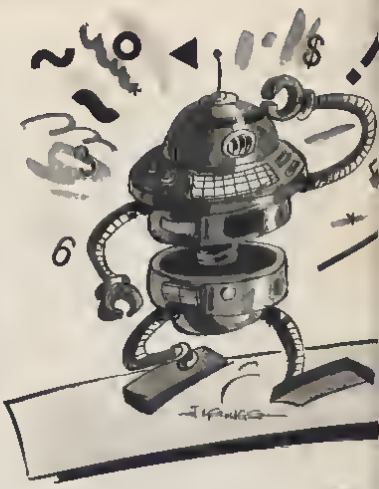
Professeur Abondos : Euh ! Qu'est-ce à dire ? Estimez-vous heureux que je vous offre la chance de votre vie ..

*Micro News : OK ! On arrête tout ! Gardez votre musique, je ferai mes petits dessins tout seul ! Esclavagiste ! Ersatz de Ceausescu !*

Professeur Abondos : Je suis venu te dire que je m'en vais...

# TECHNICOS

## LE TRIP A L'AIR DES PUCES

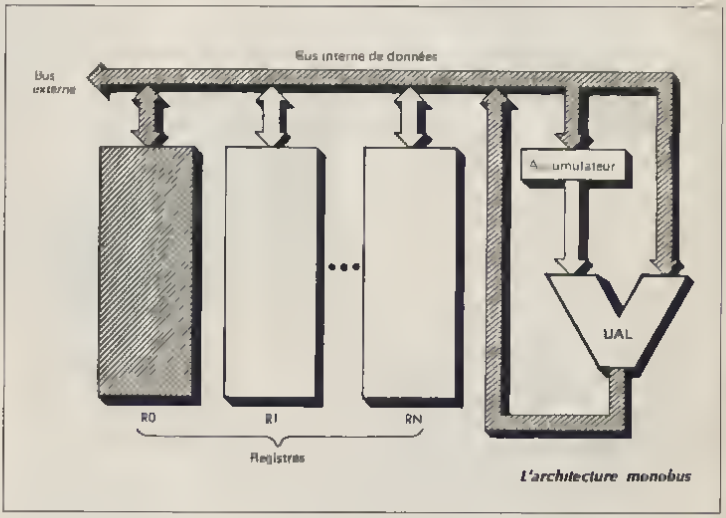


**Depuis qu'il a lu les histoires d'infirmières et de brillants chirurgiens que propose la collection *Arlequin*, Nicos a envie de jouer du scalpel. Sa première opération : le rétablissement du fonctionnement interne d'un ordinateur...**

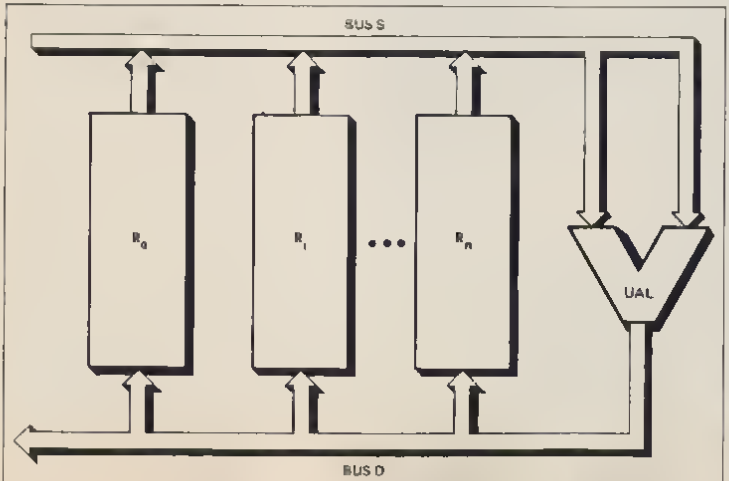
Salut les puceaux ! Aprés cet exploit, je pourrai passer à la greffe... ou plutôt a l'assembleur - but ultime de la programmation informatique ! Pour vous, les vacances sont proches et vous allez enfin avoir du temps pour accomplir des choses sérieuses sur vos engins siliconés ! Nous allons parler aujourd'hui de l'architecture d'un microprocesseur courant et de son fonctionnement ! Nous étudierons principalement les structures monobus articulées autour d'un accumulateur unique ! Avant d'aller plus loin, il convient de se remémorer quelques petites choses.

**Bus é puces impérialee**

Rappelons-nous qu'un bus est un ensemble de lignes de communication groupées par fonction. Pour chaque fonction, il y a généralement deux genres de bus: les bus internes et les bus externes ! Nous nous intéresserons plus particuliérement aux bus internes, c'est-á-dire aux bus implantés sur la puce pour assurer l'interconnexion de tous les éléments logiques qu'elle comporte. Pour l'électronicien qui réalise l'assemblage d'un systéme, les bus les plus importants sont toutefois les bus externes ! On en dénombre généralement trois :




*L'architecture monobus*




*L'architecture double-bus*

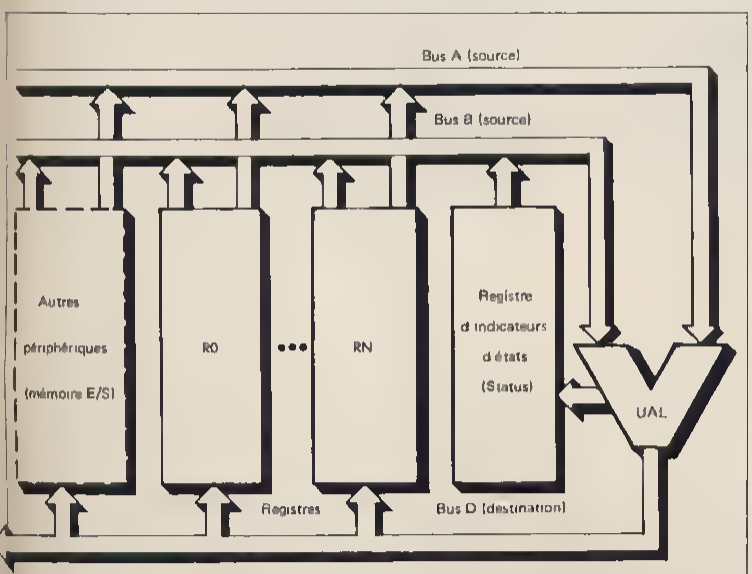
**1/ Le bus dee données**, qui achemine les données échangées par les divers boîtiers du systéme ! Il transporte, par exemple, les données envoyées par un boîtier d'entrée vers le microprocesseur et du microprocesseur vers la mémoire ! Dans notre microprocesseur standard, le bus des données est un bus bidirectionnel (il peut être utilisé dans les deux sens) à 8 bits ! C'est presque dans tous les cas un bus á 3 états (logique á 3 niveaux) ce qui lui permet d'être utilise pour réaliser un accès direct á la mémoire (DMA, que nous étudierons plus tard)

**2/ Le bus des adresses**, qui émane du microprocesseur et transporte des adresses vers tous les dispositifs branches sur le bus des données.
Dans notre microprocesseur standard, le bus des adresses est un bus á 16 bits qui permet de transmettre des adresses externes dont le nombre peut aller jusqu'é 64 K (216)
Une adresse portée par le bus des adresses sélectionne normalement un dispositif (généralement un registre). Ce bus est toujours utilisé conjointement avec le bus des données pour indiquer la source ou la destination des données qui transitent sur le dernier cité. Cette source provient d'un registre spécial du microprocesseur, le compteur ordinal (PC), que l'on découvrira plus loin.

**3/ Le bus de commande**, qui transporte les signaux de synchronisation entre le microprocesseur et tous les dispositifs branchés sur le bus. Les signaux transitant généralement sur le bus de commande sont les signaux de lecture, d'écriture, d'interruption, de remise á zéro, ainsi que les signaux de prise en compte "acquittement" de types divers (ACK/NACK pour les experts)

Le bus des données determine l'architecture d'un systéme. C'est la raison pour laquelle il apparaît toujours sur le schéma d'un microprocesseur. Le bus des adresses s'y trouve parfois représenté, mais plus rarement le bus de commande.
Suivant le nombre de bus des données dont il dispose pour réaliser l'accès aux registres, un processeur est dit mono, double ou triple-bus et parfois triple buse ..
Dans les peragraphes qui vont suivre, nous nous attacherons á décrire et é évaluer ces trois architectures. A l'issue de cette évaluation, on comprendra mieux pourquoi la plupart des microprocesseurs présentent la même structure standard.

*(A suivre)*




*L'architecture triple-bus*

## LA NEF AUX LETTRES DE NICOS

### GETAWAY ?

*On parle beaucoup de puces en Gate Array. Qu'est-ce exactement ? Une nouvelle technologie ? Une classification spéciale ?*
*(J. Le Bihan, Roanne)*

Les puces Gate Array se caractérisent principalement par leur forme. Elles sont carrées alors que les puces classiques sont rectangulaires. Elles possédent des broches sur leurs quatre coins alors que les classiques n'en sont munies que sur leur longueur. Enfin, les Gate Array sont installées sur des supports entourent leur périmétre - sans besoin d'être soudées directement á la carte-mére.

### CMOS AMNESIE

*Je possède un compatible PC AT et bien que mon horloge soit sauvegardée, il m'arrive parfois de perdre l'heure et toute la configuration "matérielle" de ma machine. Mon revendeur me dit qu'il s'agit d'un problème de mémoire CMOS, mais il est incapable de me dire pourquoi cela se passe avec cette mémoire réputée fiable*
*(R. Breuzac, Brive)*

La date et l'heure, ainsi que la configuration matérielle (adresses de ports, cartes graphiques, type de disque dur. ) doivent être sauvegardées dans une mémoire MOS. Ce type de mémoire est réputé être fiable pendant une dizaine d'années sans entretien. Les problémes qui peuvent intervenir sont principalement dus á leur environnement et leur connexion au systeme utilisé. Ainsi, si vous avez parfois des pertes d'information contenues dans ces mémoires, c'est que votre ordinateur fonctionne sur une alimentation mal régulée (les mémoire CMOS en pâtissent les premiéres) ou que la connexion de ces mémoires est défectueuse.

### MATRICULE 6502

*Possesseur d'un Apple II, je me suis toujours demandé d'où provenait la puce 6502 qui était au cœur de cette machine. Apres avoir feuilleté plusieurs revues, il semblerait qu'elle ait été fabriquée par les sociétés MOS Technology et Rockwell. Quel en était l'inventeur et que sont devenues ces entreprises ?*
*(Anonyme)*

La puce 6502 installée au coeur des KIM 1, Apple II, C64, a était conçue par la société MOS Technology. Elle était aussi fabriquée et diffusée par la société Rockwell en seconde source, c'est-á-dire sous licence et avec le consentement de MOS Technology. Aujourd'hui, Rockwell est une grosse société américaine, peu connue du grand public français, mais trés implantée dans ce domaine de l'électronique qui a trait á l'industrie aéronautique et á la Défense.
Ouant á MOS Technology, cette société, fondée par un groupe d'anciens membres de chez Motorola, a été rachetée en 1978 par Commodore International. Cela explique ceci.

■

# P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

## VENTES

Vds **Macintosh 128 Ko révisé avec lecteur disquettes externe + imprimante imagewriter** 6000 F Telephoner au journal (1) 47 21 29 29

Vds **CPC 6128 + moniteur couleur + imprimante DMP 2000** + 100 disks + 40 K7 (dont 50 originaux) + lecteur K7 + joystick. Le tout 4500 F Thomas Bruneteaux Tél (16) 23 20 32 90 après 18 h

Vds **MSX 2 Hit Bit Sony, lecteur de disquettes 3" 1/2, 720 Ko** + jeux sur disquettes et K7 + cartouches + 2 joysticks + manuels d'utilisation + magnétophone Prix 1900 F Franck Ktorza. Tél (1) 42 39 12 94

Vds **imprimante à aiguilles matricielle MPS 1230 Commodore pour Amiga** + 3 rubans encre + papier Prix 1050 F Garantie 10 mois Frais port non inclus David Pointu Tél (16) 54 74 27 60

Vds **console Nintendo** + 3 jeux (Top Gun, Mario 1, Alpha Mission) Garantie 7 mois Le tout 1200 F Possibilité d'achat séparé Pierre-Jean Rebut. Tel (1) 43 24 55 15

Vds **Atari 520 STF** + joystick + tapis souris + jeux Zac Mac Kraken Blood Money, Gauntlet 2, Defender of the Crown, etc Prix 1550 F à débattre Vladimir Gil Tél (1) 43 40 66 10

Vds **console Sega 16 bits et NEC PC** toutes neuves Prix interessants Patrick Girardet, 52, chemin du Levant, 1023 Crissier (Suisse)

Vds **console Sega** + joystick + jeux 1000 F + jeux MSX (Nemesis Games Master, Cross Blaim, Vaxol Garyu, Hyper Sports 3, etc) Le tout en megaroms. Prix 75 F pièce Olivier Giraud Tél (1) 43 03 57 51

Vds 9 super jeux **Nintendo** très bon état, avec boîte et notice (Section Z Gradius, Zelda 1, Mach Rider, Ikan Warriors, etc) Valeur 2800 F Vendu 1500 F ou 180 F pièce Fabrice Anferte Tél (1) 42.55 94 88 après 20 h

Cause achat **520 ST** vends nombreux programmes dont news sur Amiga 500 à ces prix Gérard Granger Tél (1) 47 36 95 36 de 19 h 30 à 20 h 30 Région parisienne

Vds logiciels **MSX** jeux utilitaires, disks originaux Kid Kit, éducatifs, emulateur minitel + revues Jean Bernard Riéra. Tél (1) 60 06 88 93 le soir

Vds **Hardcopieur** ultra rapide et très performant 500 F Vds aussi cables Freeboot, mémoires tous formats Le tout sur **Atari** bien évidemment. Sébastien Bergot. Tél (16) 21 20 59 23

Vds **CPC 6128** très bon état + 120 jeux + 2 joysticks + doubleur + imprimante 40 colonnes + housses Le tout 3200 F à débattre David Champredon Tél (1) 43 28 58 07 après 17 h 30

Vds **Atari 1040 STF + SM 125** + livres + disquettes Prix 3900 F **Scanner lx12 Canon** 3500 F Logiciel télématique avec câble pour ST Youcef Tél (1) 39 13 94 63

Vds **console Sega** + pistolet + lunette 3D + 13 jeux (Altered Beast, Double Dragon, Ghostbusters Rambo 3 etc) Prix 4000 F Acheté 5417 F Rodolphe Sequeira. Tél (1) 43 75 03 49

Vds **console Nintendo** + 2 manettes + 10 jeux (news) Etat neuf encore sous garantie 1 an Valeur 4600 F Vendue avec jour-naux du Club Nintendo Prix à débattre entre 1500 et 2000 F Julien Briffaz. Tél (1) 46 06 11 50

Vds **console Nintendo** + 5 jeux (Rush'n Attack, Goonies 2, etc) + Zapper + Speed King + revues 1600 F Rémy Preux Tél (1) 60 06 46 84 après 19 h

Vds **console Sega** + control stick + 14 jeux très bon état. Prix 2600 F + CPC 464 300 F Arnaud Mulliez Tél (16) 21 66 93 75 de 12 h 30 à 13 h ou après 18 h

Urgent ! Vds **console Sega** + Light Phaser + 5 jeux (R Type, California Games, Captain Silver, Double Dragon, Choplifter) Prix 1700 F (état neuf, 6 mois) Julien Brousse Tél (1) 47 02 36 51

Vds **TO8D, unité centrale + moniteur haute résolution** + jeux (les meilleurs sur TO) + 2 manettes + crayon optique + revues TEO Le tout en très bon état (sauf les revues) 4500 F Marco Dos Santos. Tel (1) 42 50 98 25

Vds **MSX 1 Goldstar FC 200** + lecteur K7 + manettes + 7 jeux en cartouches (Golf, Tennis) + 2 jeux K7 (Rambo 3, Robocop) Le tout en parfait état 2000 F Nicolas Miet. Tél (1) 34 68 91 32

Vds jeux originaux (comme neufs) pour **Atari STF** à très bon prix (vente uniquement) Eric Ferro Tél (16) 61 74 32 04

Vds news originales sur **Amiga**. Possède Altered Beast, Hard Drivin', Great Courts, etc. Samuel Loyson Tél (1) 60 17 97 68

**Le prix d'une petite annonce** (joindre un chèque bancaire) **est de 30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Le prix pour les lecteurs non-abonnés est de 60 F**. Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

## LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....

Vds plus de 100 démos pour **Atari ST** (music, animations, X, etc.) Prix : 16 F pièce. Liste sur demande. Réponse assurée. Amigâteux s'abstenir ! Frederic Houet, 4, rue Georges Kirsch, 61300 Vitry le-François

Vds lot de softs **Amiga** : Lattice C, Disk Mechanic, Devpac, Kindwords, etc. Prix 2000 F à débattre. **Scanner + carte Hercules** + softs : 1500 F. Eric Lemaître Tél : (1) 34 80 62 22

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur avec ou sans moniteur** + lecteur de disquettes 5" 1/4. Patrick Spangero Tél : (1) 43 56 02 70 entre 19 et 20 h ou le mercredi après-midi

Vds VG 5000 + extension VG 5216 + lecteur K7 VY0030 + manette VU001 + jeux 3, 5, 6, 8, 9, 15, 18 + Budget + micro jeux + Basic 1, 2 + Monkey Mat 89. Valeur : 4400 F. Vendu : 1400 F. Daniel Binther Tél : (1) 47 08 93 98

Vds TO8 + **lecteur disquettes** + 20 disks. Très bon état. Prix : 1600 F. Gary Laporte Tél : (1) 45 69 05 86

Incroyable ! Vends **MSX + moniteur monochrome** haute résolution + accessoires + jeux (K7 et cartouches mégaroms). Valeur : 3000 F. Très bon état. Prix de l'ensemble : 1200 F. Daniel Massin Tél : (16) 33 55 34 10 après 18 h sauf week-end

Vds **Amiga 500 + écran couleur Philips** 8832 + joystick + souris + jeux + manuel + Fusion Paint. Le tout en très bon état : 4200 F. Olivier Bellou Tel : (1) 46 27.69 95

Vds **Atari 520 STF simple face** + souris. Très bon état. Prix : 1600 F. Philippe Collot. Tél : (1) 45 50 94 27

Vds **CPC 464 + écran monochrome** + manuel d'utilisation. Prix : 1000 F. Sebastien Hoscheid Tél : (16) 82 50 54 46

**Amiga 500**, vends nombreux jeux à très bas prix. Envoie liste gratuitement. Contactez Guillaume François au (16) 33 93 06 92

Vds **CPC 464 couleur + lecteur DDI1** (neuf) + filtre écran + 3 joysticks + adaptateur (neuf) + 280 jeux + 20 disks vierges + 20 revues + **ZX 81** avec 3 livres en cadeau. Le tout : 3500 F. François Pocquet. Tel : (16) 50 01 18 66

Vds **TO8 D avec extension mémoire 256 Ko + RS 232 + imprimante PR 90-612 M** avec livre, emballage d'origine + Multiplan, Color Paint, Assembleur, Fiches et Dossiers + 30 jeux. Valeur : 11 000 F. Vendu : 4000 F. Bernard Citerne Tél : (1) 30.55 08 69

Vds **MSX 2 VG 8235** + Music Module + nombreux logiciels originaux (TTX, Fichiers, Graph, MSX Dos + jeux) + nombreuses revues et livres. Le tout cédé : 2100 F. Très bon état. Melle Patricia Bremond Tél : (16) 91.75 14 01

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur stéréo 1084 S** + support écran orientable. Prix : 4500 F le tout sous garantie. Franck Puel Tél : (1) 69 04 16 15 après 18 h Banlieue Sud

Vds **MSX 2 Philips 8235** + jeux (disks, cartouches). Prix à débattre. Christophe Mirabel Tél : (16) 70 64 00 16 le soir

Vds **520 STF + moniteur couleur**, très bon état : 3600 F (jeux et joystick gratuit). **Imprimante Star LC 10 couleur** : 1750 F. Echange news sur ST, C64, 128. Vends Oki 20 : 350 F. Disks CPC : 40 F pièce. K. Sédira Tél : (1) 47 26 81 11

Vds pour **Amiga tablette graphique CRP 4**, état neuf, très peu servi, compatible De Luxe Paint, Scupt, Photo Paint : 3500 F. Valeur : 4700 F. Emballage d'origine. Pascal Sampaur Tél : (1) 69 24 68 77

Vds **portable Zenith PC + imprimante Citizen 120 D + Word 3**. Très bon état : 6000 F. Jean-Marc Lanen Tél : (1) 47 83 61 23

Vds pour **TO9** : Colorcal + Stat + Graphiques + jeux (Vampire : 400 F). Recherche **TO8D** unité centrale seule à 1000 F ou moins + logiciels **TO7** (utilitaires, éducatifs, jeux). Pierre Goutard Tél : (1) 46 22 07 22 après 19 h

Vds **C64 New + 1541 drive** + lecteur K7 + 1351 mouse + environ 100 jeux + joystick + boîte de rangement + livres. Le tout en très bon état. Prix : 1950 F. Xavier Oustric Tél : (16) 67 98 22 82

Vds **Sony HB 700** + Eprom + Music Module et SCC incorporé + nombreux jeux (Kontra, KV2 et tous les disks Station) + joystick + souris + tapis + boîtes de rangement + truce. Le tout : 5000 F. Eric Caron Tel : (1) 45 26 71 62 après 18 h

Vds **console Nintendo** en très bon état (septembre 89) + Mario Bros + Goonies 2. Le tout : 700 F. Grégoire Evain Tel : (1) 48.22 88 20 entre 19 et 20 h

Vds pour **TO8, TO9 imprimante 80 colonnes 90612 M** : 1500 F. Extension + 2 poignées : 150 F. Souris : 100 F. Communic Teletel : 500 F. Crayon optique : 50 F. Vds également logiciels (liste). Richard Colin Tél : (1) 47 69 87 71

Vds **Spectrum + 2** + 2 joysticks + 70 jeux (Turbo Out Run, Strider, Hard Drivin, etc.). Valeur : 4000 F. Cédé : 2000 F. Serge Araujo Tél : (1) 42 51 39 87 de 20 h à 20 h 30

Vds jeux pour **C64** à bas prix. Cherche aussi contacts sur Amiga. Patrick Corn. Tel : (1) 43 30 16 66


# amie LE PRO.

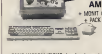
## OFFRE SPÉCIALE

**ATARI 520 STE**
+ MONIT COULEUR SC 1425
+ PACK CADEAU amie

**500 F** par mois pendant 12 mois* ou 5 490 F au comptant

### Le PACK CADEAU amie

10 Logiciels de jeu
1 Super manette de jeu
10 Disquettes vierges
1 Tapis souris
100 Logiciels du Domaine Public



**600 F** par mois pendant 12 mois* ou 6 390 F au comptant

**AMIGA 500**
+ MONIT COULEUR 1084
+ PACK CADEAU amie

**amie INFORMATIQUE, le plus important spécialiste de la vente de materiel informatique, par correspondance.**

- *Livraison : 5 jours maximum, à dater de votre commande*
- *Garantie 2 ans*
- *Escompte 2 % pour règlement comptant*
- *Crédit 4 mensualités sans intérêt après acceptation du dossier**

* Demandez le Dossier Crédit à amie INFORMATIQUE. Crédit CREG Teg : 17,00 %

**BON DE COMMANDE à retourner au plus vite à :**
**amie INFORMATIQUE V.P.C. - 11, Bd VOLTAIRE - 75011 PARIS**

NOM ______
ADRESSE ______
______ VILLE ______
CODE POSTAL ______ TÉL ______
Commande ______ ordinateur Modèle ______ et le pack cadeau
au prix de ______ F TTC Règlement par ☐ Chèque ☐ C.C.P.
Carte BLEUE n° ______ date d'expiration ______
Date ______ Signature

Si vous souhaitez obtenir des renseignements complémentaires concernant cette offre exceptionnelle n'hésitez pas à nous téléphoner au : (1) 43 57 46 20

# RENÉ FLAPAHOGA A UNE FUITE

CARALI

Vds **Atari ST 1040 couleur** + Tuner TV + nombreux jeux + 4 livres de programmation (Assembleur 68000. Livre du GFA, etc.) Prix 6500 F à débattre Eric Danan Tél (1) 43 88 41.15 après 19 h

Vds **MSX 2 VG 8235** + jeux en cartouches et disks (F1 Spirit, Rastan Saga, etc.) + joystick + utilitaires Prix 2000 F Fabien Debrosse Tél (1) 60 47 16 90

## ECHANGES

Réalise vos digitalisations sur **MSX** avec documents (vidéo, dessins, photos) sur matériel pro en échange de jeux MSX (disks, cartouches) Simon Bigot. Tél (16) 40.53 32 66

Echange jeux et utilitaires sur **MSX 1 et 2** en disquettes 3" 1/2 et toutes dernières nouveautés MSX 2+ Ricardo Duran Carrasco C/O Morandas N° 36. 3ème B 47010 Valladolid (Espagne)

Echange jeux sur **Atari ST** Réponse assurée Alain Jonquet 31, rue du Fer-à-Cheval 28200 Saint Denis les Ponts

**Atari ST et PC** cherche contacts pour échanges ou ventes dans le monde entier Cherche disks 3" 1/2. Bruno Lantoine, Hameau de Grand-Marche, 77510 Rebais

**Amiga** échange ou vends news Jean-Christophe Fievet. Tel (16) 21 26 11 79 après 18 h

Echange dernières news sur **Amiga et 520 STE** contre originaux ou autres. David Duchesne Tel (16) 20 53.56 52 après 18 h 30 ou le week-end

Cherche contacts pour échanges sur **MSX 2** trucs, astuces originaux et documentations Recherche également un club sur la France Philippe Courteix Tel (16) 53 06 00 82 heures repas

Recherche contacts sympas, durables et sérieux sur **Amiga** pour échanges Paris et région parisienne Fabrice Khatchadourian Tél (1) 47 81 15 16 après 20 h ou le week-end

**Amiga** échange news J'en reçois régulièrement, contacts sérieux et durables. Possède utilitaires sur Amiga 2000 (De Luxe, Video Aegis, etc.) Laurent Pigner Tel (1) 30 51 29 73

Echange news sur **ST** Stéphane Moro Tél (16) 75 23 21 41

Echange news sur **ST** (Beach Volley Nord et Sud etc.) Alexis Domage Tel (16) 62.24 22 47 après 18 h

Echange news et utilitaires pour **ST** Envoyez liste Réponse assurée (même débutants) Régis Bertheault, La Gavotte 25770 Franois.

## CONTACTS

Cherche contacts sur **PC XT** Eric Bazian, La Butte Ronde rue Rene-Cassin, 34200 Sète

**Mega Club MSX** encore et toujours à la disposition des fadas du MSX. Documentation gratuite sur simple demande Réponse rapide et assurée Mega Club MSX 106 rue Marceau 59280 Armentières

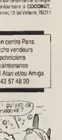
## RECHERCHES

Cherche imprimante graphique pour **TO8** Merci d'avance Emmanuel Gonzales Tel (1) 48 69 44 84 heures repas

## DIVERS

**Coconut** recherche de futurs responsables de magasin Experience similaire exigee Postes à pourvoir sur tte la France Envoyer CV + photo + prétentions à **COCONUT**, Service du Personnel, 13 bd Voltaire, 75011 Paris.


Magasin centre Paris
recherche vendeurs
et techniciens
de maintenance
sur matériel Atari et/ou Amiga
Tel 43 57 48 20


Nous vous rappelons que la loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage de celui à qui est fourni le logiciel Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi du 11 mars 1957 Le délit de contrefaçon constitue un délit pénal qui relève du tribunal civil et correctionnel L'article 425 du Code Pénal stipule que "la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement"


aMIE LE PRO.

OFFRE SPÉCIALE

ATARI 520 STE
+ PACK PERIPHERIQUES aMIE

393 F par mois pendant 12 mois* ou 4 190 F au comptant

ATARI 520 STE
+ MONITEUR SC 1425
6 390 F

Le PACK PÉRIPHÉRIQUES aMIE
EXTENSION 512 K
+ SUPER MANETTE DE JEU
+ 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC

374 F par mois pendant 12 mois* ou 3 990 F

AMIGA 500
+ PACK PÉRIPHÉRIQUES aMIE

AMIGA 500
+ MONITEUR 1084
6 690 F

aMIE INFORMATIQUE, le plus important specialiste de la vente de materiel informatique, par correspondance.

- *Livraison 5 jours maximum, a dater de votre commande*
- *Garantie 2 ans*
- *Escompte 2 % pour reglement comptant*
- *Credit 4 mensualités sans intérêt après acceptation du dossier**

*Demandez le Dossier Crédit à aMIE INFORMATIQUE Crédit CREG Teg 17.86 %

BON DE COMMANDE a retourner au plus vite à :
aMIE INFORMATIQUE V.P.C. - 11, Bd VOLTAIRE - 75011 PARIS

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL TÉL
Commande ordinateur Modèle et ses périphériques
au prix de F TTC Règlement par ☐ Chèque ☐ C.C.P
Carte BLEUE n° date d'expiration
Date Signature

Si vous souhaitez obtenir des renseignements complémentaires concernant cette offre exceptionnelle n'hésitez pas à nous téléphoner au (1) 60 07 46 20

# SUR UN PLATEAU

**Ce mois-ci, vous allez courir sans reprendre haleine des bas-fonds berlinois du futur à une hypothétique maîtrise du monde - en passant par d'héroïques fantaisies... Cramponnez-vous à la table !**

## BERLIN XVIII (deuxième édition)
(Siroz/jeu de rôle)

En 2043, Berlin est une mégapole de 160 408 kilomètres carrés dont la population s'élève à 80 millions d'habitants ! Aussi populeuse que l'Allemagne actuelle, elle est composée de gigantesques complexes immobiliers, de HLM, de 71% d'immigrés et de 70 secteurs où se produisent 12 000 agressions par jour. Ce jeu de rôle vous emmène dans cette ville décadente, située dans un futur où le monde soigne ses blessures. Vous allez incarner les policiers de Berlin, les "Feikampfts", et tenter d'assurer la protection des citoyens malgré la lenteur des rouages administratifs, l'hostilité des habitants à l'égard de la police et le surarmement des délinquants. Inspiré de *New-York 1997*, *Blade Runner* et *Captain Furillo*, **Berlin XVIII** est l'un des meilleurs jeux d'anticipation du moment. Le supplément **Marxmen 12.35**, mis en vente en même temps, vous permettra d'évoluer à loisir dans l'univers cyberpunk

*Pour 2 à 8 joueurs à partir de 12 ans. Prix : 134 F (extension Marxmen : 134 F), difficulté : 5, temps de jeu : 3 à 8 heures*

## SHADORUN
(Fasa/jeu de rôle en anglais)

50 000 exemplaires en 11 jours, un record ! Jamais un jeu de rôle n'avait connu un tel succès. Fasa, l'éditeur, est un spécialiste des jeux de rôle à contextes très bien définis - on ne peut pas dire qu'il ait failli à sa légende. Dans cet univers futuriste cyberpunk, un curieux mélange a eu lieu. On croise en effet dans les rues des orks mercenaires, des elfes et de nombreux autres personnages d'heroic-fantasy modernisés. Un jeu d'actualité puisqu'actuellement la mode cyberpunk bat son plein (cf. *BAT* et *Neuromancer* par exemple). Les règles sont simples et compréhensibles par les débutants, les illustrations magnifiques et en couleur pour une bonne partie. L'écran de jeu et une campagne sont déjà disponibles ; le rythme de sortie des suppléments devrait être d'un par mois. Et si l'anglais ne vous fait pas peur, venez découvrir ce fabuleux jeu où les PDG des multinationales sont de magnifiques et authentiques dragons !

*Pour 3 à 8 joueurs à partir de treize ans. Prix : 235 F, difficulté : 5, temps de jeu : 4 à 8 heures*

## ILLUMINATI
(Jeux Descartes-Jackson Games/jeu de plateau)

Devenir le maître du monde ! Combien de savants fous et autres mégalomanes invétérés avaient (et ont) ce but ! *Illuminati* vous propose de devenir l'un des candidats au titre de Dominateur Suprême. Pour cela vous allez tenter de contrôler de plus en plus de groupes représentatifs de notre société : psychologues, media, PTT, femmes mariées, savants un peu moins fous que vous, traliquants d'héroïne etc. Plus vous manipulerez de groupes et plus vous aurez d'argent, de pouvoir et de moyens. Le jeu contient des cartes représentatives de groupes ou d'événements divers et les règles, abondamment illustrées, ne présentent aucune difficulté majeure.

Pour avoir une idée de la qualité ludique d'*Illuminati*, il suffit de se remémorer le succès considérable qu'il a remporté aux USA - c'est même un jeu-culte ! Assez simple, il vous ravira pendant les trop rares soirées familiales ou amicales.

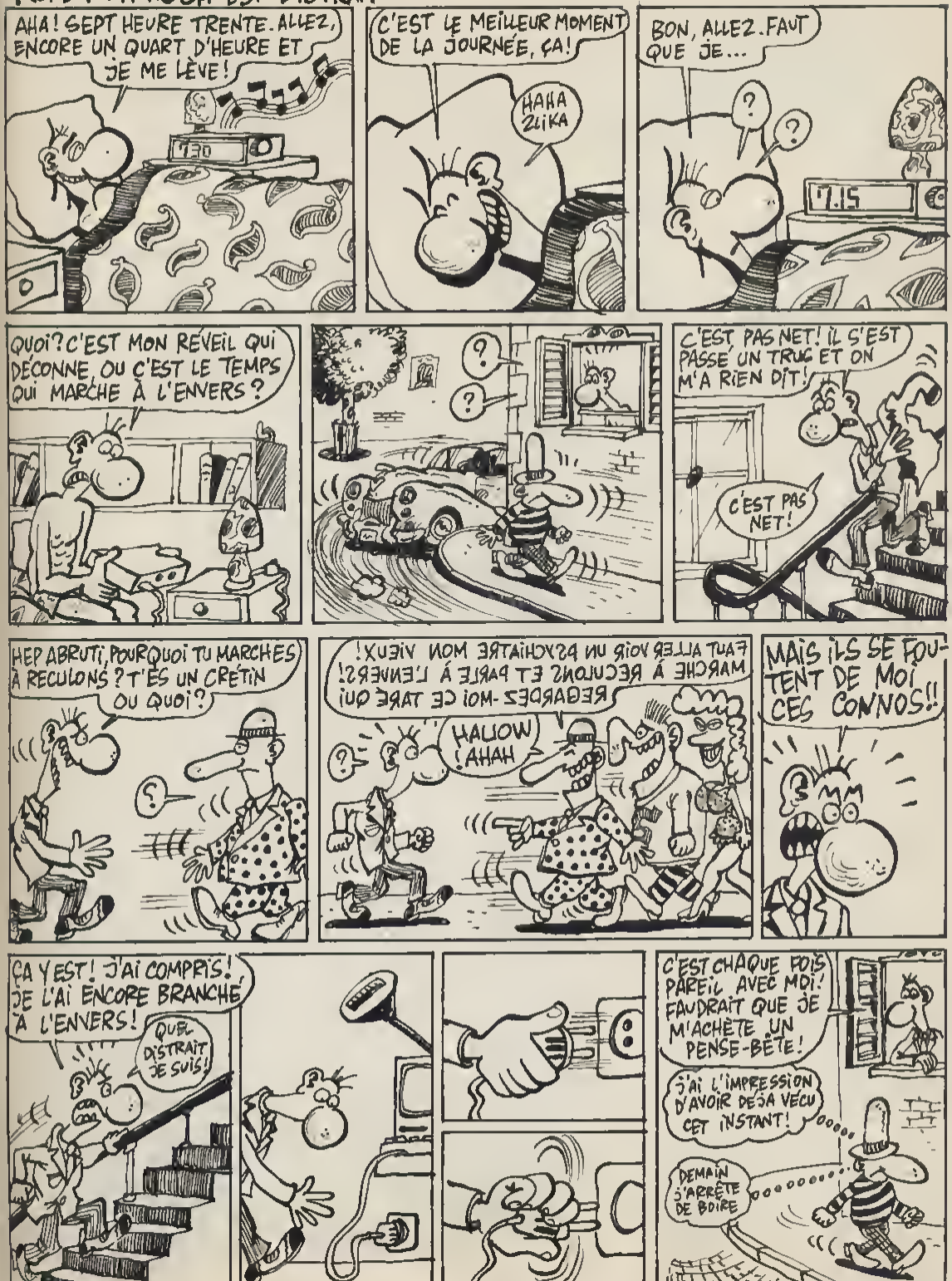
*Pour 2 à 6 joueurs à partir de douze ans. Prix : 180 F, difficulté : 3, temps de jeu : 2 heures*

**Olivier Noël**

### Echelle des difficultés (de 1 à 10)

Plus le jeu est compliqué, plus le chiffre est élevé. Exemples : 1 = je sais lire, 3 = j'ai déjà joué au Monopoly ; 5 = j'ai joué deux à trois fois à un jeu de plateau, 7 = je joue régulièrement à ce type de jeu, 10 = jeu difficile même pour un spécialiste

# René Flapahoga est distrait



# BLAGUES À PART

Une femme emmène son fils de six ans au zoo. Ils regardent les éléphants et le petit garçon demande :
- Maman, qu'est-ce que c'est le long truc, là ?
- C'est la trompe, mon chéri, répond la mère.
- Non, pas ça. L'autre machin, là.
- Ça, dit la mère gênée, c'est... euh, c'est rien mon chéri, c'est rien !
Un homme qui écoutait la conversation dit alors :
- Eh bien, madame, je ne sais pas ce qu'il vous faut ! Mes félicitations à votre mari !

Le pape meurt et monte au ciel. A l'entrée du paradis, il tombe en pleurant de joie dans les bras de saint Pierre, mais celui-ci le repousse vivement.
- Qu'est-ce qui vous prend ? On n'a pas gardé les cochons ensemble !
- Mais je suis le pape, s'écrie Jean Paul II, votre successeur !
- Le quoi ? fait saint Pierre... Le pape ? Qu'est-ce que c'est que ça ?
- Vous ne savez pas ce qu'est un pape ? Mais allez vous renseigner, mon vieux. Allez me chercher Dieu le Père tout de suite !
Saint Pierre dans le doute, va chercher Dieu.
- Dites patron, y'a un type à l'entrée qui fait du scandale... Il dit qu'il est pape. Ça vous dit quelque chose ?
- Non, fait Dieu. Attends, on va demander à Jésus.
Dieu décroche son téléphone et appelle son fils.
- Dis Jésus, le pape ça te dit quelque chose ?
- Non... Ah si !
Et Jésus lui explique tout en détail. Dieu hoche la tête et raccroche, puis se tourne vers saint Pierre :
- Tu te souviens de la petite affaire que tu as lancée avec mon fils à Jérusalem ? Eh bien, elle marche toujours, dis donc !

Une maîtresse d'école interroge collectivement sa classe.
- Citez-moi des noms de choses ou d'animaux à poil !
- Le chien, m'dame, répond l'un.
- Le mouton, répond un autre.
- Le manteau de ma maman, dit un troisième.
- Les boules de billard, fait un quatrième.
- Qui a dit ça ? demande la maîtresse.
- Moi m'dame ! fait le cancre de la classe, celui qui depuis plusieurs années s'est installé au fond, près du radiateur.
- J'aurais dû m'en douter... Voyons, petit nigaud. Une boule de billard, ça n'a pas de poils !
- Si m'dame, je vous jure ! Vous voulez voir ? Avant même que la maîtresse n'ait pu répondre, le cancre se lève et crie :
- Billard ! Montre tes boules à la maîtresse !
*(Kamel Benedris)*

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à *Micro News (Blagues à part/Micro-Coquilles), 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre*. Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien d'anciens numéros du journal pour les envois de quelques lignes (précisez les numéros souhaités).

# MICRO COQUILLES

**Et ça continue engcore et engcore... C'est que le début d'accorau, d'accorau ! Il avait raison le petit père Cabral, c'est incroyable le nombre de bêtises qu'on trouve dans les notices des logiciels, cong ! Y'a qu'à se baisser pour les ramasser, dis ! Il y en a qui se sont pas fatigués et qui vont quand même recevoir chacung un jeu, en l'occurrence Philippe Kula et J. Linsdas - qui nous ont envoyé des photocopies de notices rigolotes. Il faudrait être fada pour ne pas faire comme eux !**

**BLASTERDIDS**
*(envoyé par Philippe Kula)*

"Turner dans le sens centraire les aiguilles d'un montre"
"Les toules peuvent être définies par l'utilisateur"
"SHIFT + Q = Interompie le jeu en cours"
"SHIFT + Q Interrongre le jeu"
"F10 = Activer/léractiver le mode 50/60 "
"TC = Mesique tenactivée, FS = Marique activée"
*Un véritable festival ! On finit par se demander si la notice est vraiment en français. Notez au passage la remarquable progression vers l'incompréhensibilité la plus totale. Zwixovgffs !*

**NIL DIEU VIVANT**
*(envoyé par J. Linsdas)*

"C'est alors que Seth, roi du dessert..."
*Voilà un souverain qui règne sur un royaume dont les frontières se résument aux quatre coins d'une salle à manger. Un Seth de table en quelque sorte... Et on se lève pour Danil !*

**BEACH VOLLEY**

"Défiez les nouveau adeptes de cette folie qui déferle sur les plages"
"Un smash lobe ou perforant"
*Tuer, violer et piller, sont-ce là les seules préoccupations de ces hordes de barbares en bermuda ? En tout cas, on frémit à l'idée de leur smash meurtrier. Tell me, is it trou ?*

# SEX MACHINES

# SPECIAL PROFESSEUR CHORON

**Un satyre c'est bien, deux satyres bonjour les dégâts : il était inévitable que le professeur Choron soit un jour l'invité de cette rubrique- car il faut rendre à Choron ce qui appartient à Choron !**

C'est en 1960 que Choron crée avec Cavanna le journal Hara-Kiri. 1970 : création de Hara-Kiri Hebdo et de Charlie, qui rendra à son tour hebdomadaire bête et méchant Hara-Kiri Hebdo, sera interdit à la mort du général de Gaulle à cause de la célèbre couverture "Bal tragique à Colombey : un mort". Choron a aussi lancé d'autres journaux : La Gueule Ouverte, Surprise, Amusement, Mords-y-l'nez, [illegible] Pirate, [illegible] La Semaine de Charlie et plus récemment Professeur Choron. Il a également lancé deux collections [illegible] Hara-Kiri possède son propre [illegible] de [illegible] [illegible] [illegible] Les ses apparitions dans [illegible] de Claude Confortès et [illegible] produit à l'Olympia. L'on peut [illegible] le voir sur Canal Plus avec ses fameuses "Fiches" [illegible] [illegible] le [illegible] "Merci professeur Choron !".

Authentiques [illegible] de l'humour "bête et méchant", Choron et Cavanna ont [illegible] le [illegible] à une époque où ce n'était pas de la tarte ! Ils en ont [illegible] à coups de procès et [illegible], [illegible] avec la [illegible] de Coluche, puis Nels, sans oublier [illegible]. Ils ont découvert Reiser, Wolinski, Topor et tant d'autres [illegible] !

Mais [illegible] [illegible] son curriculum, Choron fait preuve d'une [illegible]. Il [illegible] qu'il se présente devant [illegible] [illegible] "client" [illegible] [illegible] de séjour dans tous les [illegible] et [illegible] arrondissement [illegible] du Palais de Justice afin de pouvoir s'y rendre [illegible] les [illegible] de [illegible]".

Eric Satyre : Professeur Choron, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] tous les [illegible] du quartier ?

Professeur Choron : C'est vrai, je me suis fait jeter de tous les bars du cinquième arrondissement pour une raison pour laquelle [illegible] porter plainte à la SPA : c'est que j'ai une fille qui aime le champagne. Quand je bois du champagne, ma fille me demande du champagne. Et comment veux-tu que je lui laisse boire du champagne ? Alors je vais voir le patron et je lui dis :

– Vous auriez pas une gamelle ?

– Une gamelle ? Pour quoi faire ?

– C'est parce que ma fille a besoin de champagne, elle boit du champagne.

Mais personne veut me donner une gamelle, alors qu'est-ce que je fais, je prends mon verre, je mets ma fille dessus, elle boit un coup et je la [illegible]...

Eric Satyre : Et tu te fais jeter !

Professeur Choron : Bien sûr.

Eric Satyre : C'est scandaleux. Et au [illegible] [illegible], tu ne te fais pas jeter ? [illegible] avec ta fille ?

Professeur Choron : Je suis [illegible] mais je ne me fais pas jeter ! Ce sont des amis, des bêtes et ils acceptent que je donne à boire à ma petite fille.

Eric Satyre : Louable intention. N'as-tu pas pensé à faire adopter ta petite fille par Brigitte Bardot ?

Professeur Choron : Ah, mais elle aurait été capable de me couper les [illegible] comme elle a fait à son âne ! Voyons un peu Mon News, c'est un journal qui s'adresse aux jeunes ?

Eric Satyre : Oui, 12/25 ans environ.

Professeur Choron : Ah bon, c'est très jeune ça.

Eric Satyre : Oui, mais ils ont un peu de cul quand même et ils [illegible] [illegible] ! [illegible] [illegible] des [illegible] estiment qu'il n'y a pas assez de cul dans Mon News.

Professeur Choron : Tu sais, on s'en lasse pas. Tous les gens qui disent "Ah, faut plus faire de cul, c'est nul le cul", tu parles ! Tiens, j'ai reçu le livre de [illegible] avec Coluche pour les Restos du Cœur, c'est [illegible] beau ! C'est plein de bites et de cul !

Eric Satyre : Professeur Choron, que penses-tu des [illegible] et des [illegible]

Pub Bouygues avec Jean Luc Lahaye

nanty elastiq... Avant de baiser faut mettre un casque "le motard", faut mettre des palmes en caoutchouc de plongeur sous-marin, alors t'en finis plus, et il faut emballer la [illegible] dans la [illegible]. Alors à ce moment-là, c'est tellement fatigant de tirer un [illegible] que ça t'enlève le plaisir, donc on va se [illegible]...

Par contre, si je vois une nénette en [illegible], alors là moi je vais te dire, [illegible] une autre jour, la vache ! [illegible] robe verte [illegible] cheveux [illegible], [illegible] sur la tête, je [illegible] que [illegible] elle était nue [illegible]. [illegible] par une nénette avec un [illegible] ! Avant, le fantasme [illegible] les [illegible], [illegible] maintenant c'est le [illegible]. Oh la la la la [illegible] ! Mme Sylvia, la copine de Choron ! Professeur Choron... J'ai plusieurs [illegible]. Elle vit avec moi depuis cinq ans. Elle a une sœur jumelle, je les confonds. Un jour c'est la sœur qui couche avec moi, un jour c'est l'autre et je ne sais pas laquelle. [illegible] de la [illegible]MSS, comme Jean-Luc [illegible]. Tu veux une photo plus nette ? [illegible] la main [illegible]. C'est pour Sex Machines ! C'est pour Sex Machines ! Tu la vois bien la main ?

Dans les bras de la Cicciolina

Danièle et le Prof ont-ils trouvé le bonheur ?

La petite bête de Choron avec Nicoletta

Remise du Boudin d'Or à Michel Drucker

Photos : Arnaud BAUMANN

# INSERT COIN

# ECRASONS LA VERMINE !

**La main qui frappe déboule dans les jeux vidéo, se mue en city-justicier et ronronne comme un gros chat : action !**

## EXTERMINATOR (Gottlieb)

Pour son premier jeu vidéo, Gottlieb frappe fort avec **Exterminator**, un jeu simple mais original.
Et quand je dis frappe fort, ce n'est pas seulement une image, jugez plutôt :
vous êtes une grosse main qui essaie de saisir des pièces de monnaie au milieu de nuées d'insectes qui virevoltent dans les différentes parties d'une maison.
La même touche de "préhension" permet de tirer avec l'index lorsque la main est sur le côté de l'écran ; l'autre bouton le fait s'abattre violemment en un coup de poing fracassant qui écrase les objets qui roulent sur le plancher : rouleaux de billets de banque, araignées etc.
Ce jeu se montre plus amusant à deux, en compétition l'un contre l'autre ou en union contre les méchants. Les graphismes des pièces de la maison (cuisine, grenier, salon etc.) sont de splendides digitalisations.
Les mains valent aussi le coup d'œil : certains insectes peuvent être broyés, mais les guêpes - elles - se défendent en vous piquant !
Un horrible cri retentit alors et la main se secoue en gonflant à vue d'œil, outch !
Mais le plus jouissif est encore l'horrible crissement produit par les araignées lorsque le poing vengeur s'abat sur elles...

## ACTION ! (Gottlieb)

Et voici **Action** !, la dernière création des studios Gottlieb, qui ont voulu recréer avec ce flip' le vent de folie qui règne sur les plateaux de tournage hollywoodiens. Vous ne recevrez pas de balles perdues tirées par des gangsters mais, par contre, méfiez-vous des balles du flipper qui jaillissent violemment d'étranges orifices situés en haut à droite. Divers plateaux de cinéma tournent en cours de jeu et changent le décor pendant que, sur le tronton, deux méchants s'affrontent à coups de tringle sous les ordres du metteur en scène. Un dernier gimmick : le niveau de difficulté s'adapte automatiquement à votre jeu !

## CRIME CITY (Taito)

Tony Gibson et
Raymond Brody
ont un credo :
"Détruire le crime
pour restaurer l'ordre
et la loi dans la ville".
Belle profession de foi
que vous allez devoir défendre
puisque, si vous jouez à deux,
vous allez incarner
Tony et Raymond
dans **Crime City**,
énième resucée de *Vigilante*
Tony et Raymond
ne sont pas que des beaux parleurs
mais aussi des gymnastes
accomplis vu les sauts
et les culbutes auxquels
ils se livrent.
Vous découvrirez vite
que c'est dans la maîtrise
de ces acrobaties
que réside la clef
de la réussite
de ce jeu :
sauts en hauteur,
sauts périlleux avant
et arrière
seront obtenus
en abaissant
la manette
en diagonale
et en pressant
le bouton B.
Vous êtes armé
d'un pistolet
mais attention,
les munitions
sont limitées !
Toutefois,
vous obtiendrez
des bonus
en dépouillant
les ennemis
de ce qu'ils portent
sur eux : les drogues
vont donneront
des points supplémentaires,
les pistolets des munitions,
les boissons
une vie etc
En tout, six niveaux
vous permettront
d'exercer vos talents
de flic-acrobate !

## BAD CATS (Williams)

Les affreux matous
du quartier
sont de sortie
dans **Bad Cats**,
le nouveau flipper
de maître Williams
qui a essayé
de recapturer la délicieuse
atmosphère des flippers
des années 60,
mixée dans un subtil dosage
de technologie des années 80.
Ainsi, si l'atmosphère générale
de ce flip' fleure bon les sixties,
deux rampes trônent néanmoins
de part et d'autre
du parcours,
avec d'intéressantes innovations
telle une nouvelle cible
qui vous donnera
jusqu'á cinq millions
de points
suivant l'intensité
du coup !
L'une des deux rampes
peut vous permettre
d'obtenir un jackpot
de huit millions
de points,
le plus gros bonus
jamais donné
sur un flipper !
Quant à l'autre rampe,
elle vous donnera
un spectaculaire
vingt millions de points
si vous arrivez à la gravir
cinq fois de suite !
Au centre de la machine
tourne une mysténeuse
"roue des fruits de mer"
qui devrait faire
les délices de tout chat
qui se respecte. Au fait,
j'allais oublier
la devise des matous :
"Quand nous sommes gentils,
nous sommes trés gentils.
Mais quand nous sommes
méchants,
nous sommes
vraiment méchants !"
Grrrr !

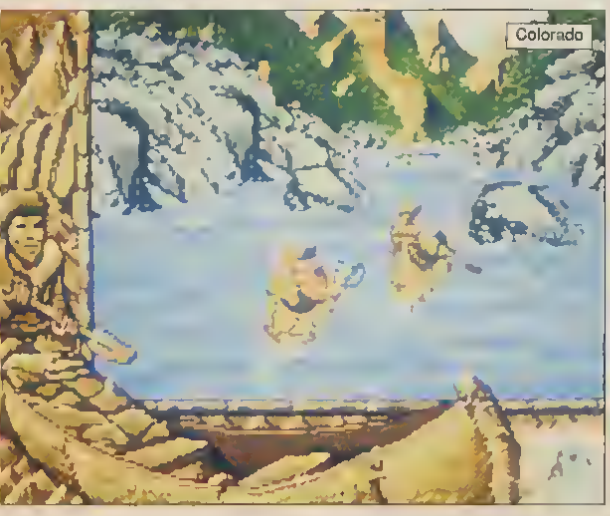
**Pinball Willy**

# DERNIERE MINUTE

## SILMARILS CHEZ LES INDIENS

Après les Indiens d'Amérique du Sud du *Fétiche Maya*, Silmarils s'attaque maintenant aux Indiens d'Amérique du Nord avec **Colorado**, aux Indiens de l'Espace avec **Starblade** (un jeu d'aventures galactiques prévu pour février sur Amiga, ST et PC), et aux Gréco-Indiens (?!!) avec **L'Odyssée** (en avril sur Amiga, ST et PC) - un autre jeu d'aventure qui retracera les aventures mythiques d'Ulysse. Une adaptation de **Targhan** se dessine également à l'horizon sur CPC pour compléter le tableau.

Parmi tous ces projets, le plus avancé est *Colorado*, une épopée dont le système de jeu rappelle fortement celui du *Fétiche Maya* et qu'on annonce pour février. Vous y incarnerez un bon vieux trappeur du Far-West coiffé du même élégant couvre-chef que le célèbre "homme qui n'a jamais peur". En cette époque sauvage, la mode était en effet de se promener avec un castor crevé sur la tête en cherchant des mines d'or et en butant des grizzlys au couteau - histoire de ne pas se gâter la main ! Bien sûr, plus question de faire la même chose de nos jours, d'autant plus qu'il nous reste à peu près autant d'ours en Europe qu'il y a de neige skiable dans les Alpes (c'est-à-dire pas beaucoup). Mais heureusement, la micro-informatique veille au grain et vous allez pouvoir revivre tout ça et descendre autant de plantigrades que vous voudrez sans risquer de vous faire assommer par Brigitte Bardot ou Jean-Jacques Annaud. Profitez-en par la même occasion pour vous offrir une petite descente de rapides en 3D et en canoë (sport hélas encore trop peu pratiqué dans la région parisienne) et partez à la recherche d'une mine d'or située en plein territoire indien. Malgré les attaques des Apaches, Iroquois, Cheyennes et autres emplumés du chef, vous progresserez à travers une centaine de lieux grâce à votre légendaire courage, décuplé par l'appât du gain (un sioux c'est un sioux !). Les déplacements dans un décor en 3D et le grand nombre d'actions disponibles (sauter, grimper, se battre, tirer, placer de la dynamite, ramasser et échanger des objets...) devraient assurer le succès de ce mélange d'aventure et d'arcade. On se retrouve le mois prochain pour le test final de ce logiciel. Ugh !



## HEWSON REPOND 5 SUR 5

La fièvre monte chez Hewson en ce début d'année. Et cette activité fébrile va déboucher sur la sortie prochaine de nombreux softs. La série commence avec **Maze Mania**, un jeu inspiré de *Skweek* qui va certainement réjouir tous les maniaques de courses-poursuites sur un plateau regorgeant de pièges et de bonus.

Un revenant de choix pour continuer, **Stormlord 2**, qui sera adapté tout d'abord sur les 8 bits - le premier épisode sur Amstrad CPC ayant été une totale réussite, on attend avec impatience cette suite !

Autre bonne nouvelle, **Nebulus 2** sortira en avril (depuis le temps qu'on en rêvait, quel plaisir de retrouver notre batracien favori et de pouvoir enfin remonter à l'assaut de ces tours infernales). Enfin **Scavenger**, développé par les auteurs de *Nebulus*, déboulera en mai et vous entraînera dans un monde mystérieux qui sera pour vous un véritable enfer. A vous de retrouver le bercail à travers les dédales du Temps. Hewson maison !

## CHORON ET MOCKY SOUS LES VERROUS ?

La premier pour avoir aimé le film du second ? **"Il géla an anfar"**, la nouveau film de Jean-Pierra Mocky tiré d'un polar d'Elliott Chaza, n'a pas l'heur de plaire à certains pissa-froid car Mocky - qui tient avec maestria le rôla principal - y banda et jouit à foison. Ces offuscations d'un autre âga n'empêcheront certes pas nos lecteurs d'aller savourer ce petit bijou tonique et pétillant !

A. Baumann

# DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES

# PHASER

PEUT SE JOUER AVEC OU SANS PHASER

P.O.W.

ACTIONWARE

CAPONE

WANTED

CRAZY SHOT

CRAZY SHOT

AMSTRAD CPC

DISK

## SPECIFICATIONS DU PHASER

Pistolet Lumineux Interactif, fonctionne en recevant les rayons lumineux des écrans. Se connecte sur la prise RS232 (prise série) de votre PC , ST, AMIGA ou sur la prise joystick de votre Amstrad CPC.

LORICIEL

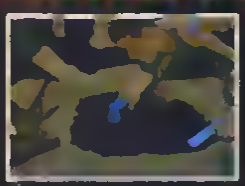
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL 47 52 18 18 TELEX (631) 740 F

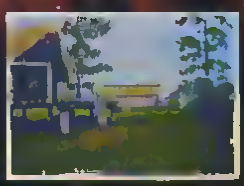
# LOST PATROL

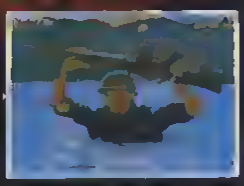
**NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE**

# ARRIVES CHEZ NOUS!!

Notre hélico s'est écrasé après une trouille... Je gèle, j'ai plus que faim... Heureusement, il faut que je guide mes hommes, vers qui ? Nous sommes tous épuisés, vers nos bases à travers la jungle et les [illegible]. Ils entrent dans un village qui avait l'air accueillant, sauf que nous sommes rendus compte que c'était une planque, pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail de plus qui nous empêche de dormir ... y'a un traître dans notre groupe -- il faut que je trouve qui il est, sinon que la nouvelle nous dérange, notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais!







**AMIGA** **ATARI ST**

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43360675